Despreparado? Nunca!
O Guia Completo dos Mestres
para Preparação de Sessões
Por Phil Vecchione • Com introdução por Sean Patrick Fannon

Despreparado? Nunca!

O Guia Completo dos Mestres para Preparação de Sessões

www.pensamentocoletivo.com.br

Créditos

Autor: Phil Vecchione
Editor: Martin Ralya
Diretor de Arte: John Arcadian
Designer Gráfico: Darren Hardy
Layout: Darren Hardy
Arte da Capa: Matt Morrow
Designer da Capa: Darren Hardy
Artistas: Matt Morrow, Christopher Reach
Diagramação: Phil Vecchione
Organização: Martin Ralya, Phil Vecchione
Revisão: Robert M. Everson, Daniel Milne
Capitalizador: Kurt Schneider

Em memória de Eric Wujcik

Agradecimentos especiais à minha Keurig e minha cadeira para "gordos", que me apoiaram durante minha escrita. - P.V.

Créditos da versão nacional

Layout: Filipe G. Cunha
Tradução: Fernando "del Angeles" Pires
Revisão: Eder Marques e Filipe G. Cunha

enginepublishing.com
PO Box 571992
Murray, UT 84157

Despreparado? Nunca! O Guia Completo dos Mestres Para Preparação de Sessões Licenciado © 2012 por Phil Vecchione. Todos os direitos reservados. Publicado pela Pensamento Coletivo Editora sob permissão de sua editora original, Engine Publishing, LLC.

Toda a arte é licenciada © 2012 por Engine Publishing, LLC, e tem todos os seus direitos reservados e são usadas sob permissão por Pensamento Coletivo Editora © 2015.

Engine Publishing e o logo da Engine Publishing são marcas registradas da Engine Publishing, LLC. O logo da Engine Publishing foi desenvolvido por Darren Hardy.

Pensamento Coletivo e o logo da Pensamento Coletivo são marcas registradas da Pensamento Coletivo Editora.

Gnome Stew, The Game Mastering Blog, e o logo da Gnome Stew são marcas registradas de Martin Ralya.

Menção de produtos e serviços ©, ®, ou TM não pretendem desafiar a seus direitos, marcas ou seus donos. Todos esses produtos e serviços são propriedade de seus respectivos donos.

Publicado originalmente nos Estados Unidos por Engine Publishing, LLC em Julho de 2012, e no Brasil pela Pensamento Coletivo Editora em Abril de 2015.

Versão 1.0

Dedicatória

A minha esposa Florence, por me colocar nesse caminho e apoiar todos os meus jogos e todos os meus empreendimentos ao longo dos anos.

A meus filhos, Dante e Rose:
Abracem sua criatividade em tudo que façam.

A meu grupo de jogo, que foram os ratos de laboratórios de todos os retoques e experimentações envolvidos neste processo. - P.V.

Sumário

Prefácio

"Por que eu não pensei nisso?"

Essa foi a primeira pergunta que me fiz quando Phil me pediu para escrever esse Prefácio. Enquanto lia sua introdução e dava uma boa olhada no que ele havia feito, tive um forte desejo de bater com a mão em minha testa.

Este livro é uma **grande ideia**!

Felizmente, eu **não** pensei nisso primeiro, porque, como se vê, Phil era o cara certo para fazer isso corretamente.

Não me entenda mal, eu tenho muitas idéias para compartilhar, muita visão sobre o conceito e muita experiência no campo. Entretanto, o que eu não tinha, era um processo — pelo menos, nenhum bem desenvolvido o suficiente para compartilhar de maneira significativa.

Phil, por outro lado, usou de sua experiência como administrador de projetos e sua disposição genética de preparação quase obsessiva e aplicou essas qualidades em um estudo inteiramente sistemático e efetivo sobre o assunto. Ele quebrou todo o conceito, aplicou uma apresentação passo a passo de todos os fatores que você precisa considerar e o apresentou de uma forma clara, concisa e de compreensão fácil.

Mais importante, ele desmistificou todo o conceito de "preparação de jogo". Não é um bicho-papão esperando em sua mesa, algumas horas antes do do jogo, pronto para estressá-lo até naquele segundo crucial quando as pessoas começarem a chegar para jogar. Também não será mais aquela tarefa árdua que te força a fechar o MMORPG ou vídeo no YouTube para fazê-la durante a semana. É uma tarefa razoavelmente manejável que na verdade será divertida de se realizar e irá lhe desestressar exatamente naquele momento em que o primeiro jogador chegar.

A melhor parte deste livro é que o Phil não expôs uma lista de passos que todo o Mestre deve seguir ao pé da letra. Honestamente, isso seria relativamente inútil, assim como pretensioso demais. Phil é um homem sábio que ao invés disso o orienta a avaliar suas necessidades como Mestre baseado em seu estilo de jogo. A partir daí, ele o ajuda a descobrir os passos que fazem mais sentido para você.

Veja bem, eu sou amplamente conhecido em círculos de jogos como um clássico exemplo de Mestre que abusa do improviso. Na verdade, o conceito de "Vortex Anal" foi cunhado por amigos meus de longa data para representar como eu pareço ser capaz de colocar **qualquer coisa** em **qualquer lugar** para fazer meus jogos funcionarem da forma que queremos. Havia um tempo que, na verdade, eu era literalmente capaz de criar um jogo da nada em um piscar de olhos (há um incidente bastante famoso em que me foi entregue nada além do escudo do Mestre do primeiro *Star Wars* RPG — aquele da West End Games — e, sem nunca ter narrado ou jogado antes, eu conduzi uma sessão completa em uma reunião do clube de jogo porque não tinha ninguém para fazê-lo).

No entanto, é o seguinte. Eu quero conduzir o tipo de jogo que as pessoas se divirtam, se lembrem e falem sobre ele. Com tudo o que tem acontecido em minha vida esses dias, fazê-lo significa que **tenho** que gastar algum tempo e esforço para que as coisas fiquem prontas. Preciso dos bandidos anotados, preciso de uma noção de que tipos de histórias funcionam e preciso de algumas cenas importantes rascunhadas para que eu possa corresponder as expectativas dos meus jogadores. Eu comecei a melhorar o meu processo de preparação até certo ponto, porque precisava.

Uma coisa eu posso dizer a vocês, é realmente isso que eu aprecio nesse livro. Eu peguei algumas ótimas idéias dele e acredito que meus jogadores irão se beneficiar muito com o que aprendi com o Phil.

Seus jogadores também irão. Acredite em mim.

Sean Patrick Fannon

Criador de Shaintar,
Autor do *The Fantasy Roleplaying Gamer's Bible*
Huntsville, Alabama

Introdução

Eu nunca li um RPG ou suplemento que me dissesse como preparar minhas sessões. A maioria deles falava sobre construção de encontros e planejamento de campanhas, mas nenhum deles trazia as informações necessárias para elaborar minhas anotações das sessões, o quão grandes elas deveriam ser, ou até mesmo a melhor forma de registrá-las. Não sei se isso era uma expectativa irreal para se cobrar dos game designers, mas desde o início do hobby, nós, Mestres, fomos deixados para vagar no deserto tentando descobrir como preparar nossas sessões.

A comunidade blogueira do RPG tem feito algum trabalho para ajudar o avanço desse aspecto de Mestrar, mas o número de artigos sobre como se deve preparar suas anotações da sessão são sufocadas por um dilúvio de artigos sobre como acelerar o combate, a melhor combinação de classes para se pegar e as razões do porquê amar/odiar cada versão de *Dungeons & Dragons*™. Se for sortudo, você ocasionalmente pode esbarrar em um artigo com algumas pepitas de informação que, através de tentativa e erro, podem ser agregadas em algum tipo de sistema para preparar seu jogo.

O resultado final é que muitos Mestres odeiam preparar suas anotações para a sessão. Eu ainda vou encontrar um Mestre que se empolgue para preparar suas anotações — na melhor das hipóteses, eles fazem um tipo de trégua quando se trata de terminar o trabalho de preparação. Não eu: Eu sou um Mestre que **gosta** de fazer minhas anotações. Não porque gosto de parar outras formas de lazer para escrever encontros, mas porque aprendi a apreciar que o tempo que gasto com minha preparação irá tornar os jogos que conduzo muito melhores. Eu também criei um sistema pessoal onde não sou escravo de minha preparação; ao invés disso, minha preparação é uma pequena lista realizada no correr do meu dia.

Minhas metas escrevendo esse livro são para compartilhar minhas próprias experiências com, e técnicas para, preparação de sessões; e para tornar a preparação muito menos dolorosa — e quem sabe até mesmo agradável — para Mestres. Com o melhor de meu conhecimento, este é o primeiro livro de RPG escrito exclusiva- mente sobre preparação de jogo.

O que eu compartilho em *Despreparado? Nunca: O Guia Completo dos Mestres Para Preparação de Sessões* não é um método especifico de como preparar um jogo. Esse tipo de abordagem é uma novela um tanto inflexível e se tornaria banal conforme o hobby continua a se desenvolver. Ao invés disso, esse livro olha a preparação de uma forma mais holística, identificando seu papel e suas necessidades especificas, mas que irá necessitar que você determine como encontrar essas necessidades. Todavia, não se preocupe: Há várias dicas e sugestões sobre como fazer exatamente isso neste livro.

Quando você tiver lido, descoberto essas necessidades e trabalhado para resolvê--las, o resultado final será o **seu** sistema de preparação — e você saberá como aumentar e adaptar esse sistema para conduzir diferentes tipos de jogos e embarcar em diferentes campanhas.

Phil Vecchione
Buffalo, NY
Março de 2012

Como usar esse livro

"Despreparado? Nunca!" foi desenvolvido para ser lido, absorvido e adaptado para seu uso como Mestre. Quer você tenha conduzido alguns jogos, nunca tenha narrado, ou tenha mestrado centenas ou milhares de sessões, você irá encontrar coisas nesse livro que poderá colocar em uso imediatamente para aprimorar, simplificar e entender melhor seu processo de preparação.

Por que um livro sobre preparação de jogos?

Eu estou conectado em um nível genético para preparar coisas: Através de minha linhagem materna, eu sou meio escocês e descendo do clã Johnston. O mote de nosso clã é *Nunquam non paratus*, "Sempre pronto", ou em uma tradução mais literal, "Nunca Despreparado". E, apesar dessa característica não estar presente em todos os meus familiares, ela é intensamente expressa em mim. Eu raramente estou sem um canivete e sempre tenho o que preciso em minha bolsa de trabalho. Eu odeio ser pego despreparado e fico mais confortável quando faço minha pesquisa antes de um evento significativo.

Artista: Christopher Reach

Eu jogo deste 1982 e tenho sido Mestre por quase todos esses anos. Estreei com o *Basic Set* de D&D do Moldvay e criei minhas primeiras *dungeons* com artigos de papelaria. Ao longo dos anos eu conduzi diversas campanhas em vários sistemas e escrevi minhas anotações para as sessões de diferentes formas. Eu escrevi e conduzi milhares de sessões e já estive despreparado, excessivamente preparado e algumas vezes suficientemente preparado. No decorrer desses jogos, desenvolvi uma boa noção de quais elementos comuns aparecem na preparação de qualquer jogo.

Quando não estou jogando em meu porão (sim, eu jogo em um porão), escrevendo livros de jogos (eu fui um dos autores e editores dos dois primeiros livros da Engine Publishing, *Eureka: 501 Tramas para Inspirar Mestres* e *Máscaras: 1.000 NPCs Memoráveis para Qualquer RPG)*, ou escrevendo artigos para o blog Gnome Stew (*gnomestew.com*), o que tenho feito desde 2008, eu sou um gerente de projetos por profissão. E por conta disto, tenho experiência em estimativas de prazos, agendas e planejamento. Eu tenho a compreensão de como pegar algo complicado, desmembrá-lo em partes gerenciáveis e então abordá-las para atingir uma meta.

A culminância de tudo isso foi uma jornada, empreendida ao longo dos últimos 10 anos, para entender a preparação de uma sessão e como dividi-la para um efeito melhor. Foi através de tentativa e erro que eu reuni os conceitos e elementos apresentados nesse livro, com a esperança de que o que aprendi pudesse ser benéfico para outros Mestres.

O resumo

Aqui está o que você irá encontrar em cada seção de *"Despreparado? Nunca!"*. Cada seção é construída em cima do que foi explicado nas anteriores.

Entendendo a preparação

Para realmente entrar de cabeça em como construir seu próprio sistema de preparação, nós temos que entender a natureza da preparação. Primeiro iremos olhar o papel da preparação e suas fases e então iremos desmembrar essas fases e olhar cada passo e sua importância. Nesta seção você irá entender seu próprio ciclo de preparação e identificar as fases onde você é mais forte e aquelas que você precisa desenvolver suas habilidades.

Caixa de ferramentas de preparação

Na próxima seção nós olharemos alguns dos componentes que irão ajudá-lo a criar suas anotações. Estudaremos várias ferramentas para criar anotações para a preparação; também falaremos sobre ciclos criativos, energias e como fazer a coisa certa na hora certa. Então iremos abordar a criação de um modelo pessoal de preparação que complementa seu estilo.

Desenvolvendo seu estilo

Na seção final, nós falaremos sobre como desenvolver e adaptar seu estilo conforme ganha mais experiência. Também iremos abordar a reavaliação de suas ferramentas quando você muda de jogo e conforme a tecnologia evolui.

Entendendo a preparação

Artista Christopher Reach

Capítulo 1: Preparação não é uma palavra de dez letras

Quando você diz "preparação da sessão" para a maioria dos Mestres, eles imaginam uma pilha de notas escritas a mão espalhadas por cima da mesa; um monte de folhas soltas e tinta tentando consumir qualquer espaço vazio que possam encontrar. Eles têm visões de gelar o sangue de como precisam sentar em uma mesa como se fossem um monge fazendo uma cópia da Bíblia, escrevendo sem fim em silêncio. Eles têm flashbacks de trabalhos do ensino médio e faculdade, perdendo todas as noitadas para conseguir terminá-los a tempo, a fadiga, e a auto-depreciação que vem junto, mantendo-lhes acordados a noite toda para nada mais do que um dever de casa.

A preparação de uma sessão é o ato de se preparar como Mestre para uma futura sessão onde você irá conduzir um jogo para seus jogadores. Preparar uma sessão está relacionado à preparação de uma campanha, que é o ato que organizar informações para uma campanha ou série de sessões. Esse livro é voltado para preparação de sessões, mas alguns conceitos apresentados aqui também podem ser aplicados à preparação de campanhas.

A preparação tornou-se uma parte muito difamada do processo de mestrar, com vários Mestres confessando que eles gostam de narrar aventuras, mas não de prepará-las. Isso, por sua vez, faz com que alguns sigam o caminho da improvisação, não preparando nada, ao invés disso, deixando o jogo fluir naturalmente em sua mente. Apesar de isso ser uma boa habilidade para se possuir, para a maioria de nós as anotações são necessárias, seja um mapa, alguns rascunhos com alguns pontos da trama, ou 15 páginas de história.

Também existem alguns tipos de histórias que são melhores que não sejam feitas no improviso. Um intricado mistério cheio de pistas falsas, um complexo suspense político e um jogo centrado em uma antiga conspiração são todos tipos de jogos em que ter anotações sobre o que vai acontecer é benéfico para o Mestre e os jogadores. Narrar esses tipos de jogos sem anotações carrega um grande risco de não transmitir os pequenos detalhes e fatos que são a chave para fazer esse tipo de história funcionar.

Pelos que não gostam de preparação, eu acredito que isto se dá pois muitos mestres estão fazendo isto de forma errada. Pode soar ousado, e irei defender esse ponto mais a frente no capítulo, mas eu acho que a preparação ganhou essa má fama ao passar dos anos. Visto que muitas partes de nosso hobby são passadas de Mestres experientes para novos Mestres, eu acho que nós, Mestres mais velhos, perpetu-

amos a crença de que, na melhor das hipóteses, a preparação é um tipo de mal necessário e não um processo criativo agradável.

A meta da preparação

Todo Mestre, experiente ou novato, já esteve nessa situação: no seu lugar, de frente para os jogadores, quando algo inesperado acontece no jogo e você está procurando o que fazer em seguida. Pode ser que os jogadores tenham atacado o rei, ou o grupo decidiu explorar a área a oeste e não a do norte, ou o mago tentou enganar o vilão para que ele revele seu plano e seja bem sucedido. Nestas situações, nós congelamos por um momento conforme nossa mente se esforça para determinar como resolver o evento. Nesse momento de divagação, conforme o tempo parece se arrastar e a atenção de seus jogadores vai se esgotando como areia em uma ampulheta, não seria ótimo olhar para o seu Mestre auxiliar e tê-lo sussurrando a resposta para você, permitindo continuar o jogo?

Essencialmente é isso o que nossa preparação é: o seu Mestre auxiliar. O resultado de uma boa preparação é a organização da informação que nós precisamos para manter o jogo em andamento e nossos jogadores imersos.

Mestrar é, de várias formas, como rádio, onde o silêncio é mortal. Quando estava na faculdade, eu era DJ na estação da faculdade, colocando metal para tocar bem alto as 10:00 da manhã. A primeira lição que eles ensinam a você é que ter silêncio no rádio é a pior coisa que se pode fazer. Se alguém está escutando sua estação, a música acaba e outra não começa imediatamente, as pessoas vão até o botão e mudam para a próxima estação. Você aprende a fazer qualquer coisa para evitar o silêncio, desde sincronizar suas músicas para que a outra comece logo em seguida, a pegar o microfone e tagarelar até que consiga colocar a próxima.

Mestrar não é tão diferente: o silêncio é mortal. Quando uma sessão está a todo vapor e você está narrando uma cena, julgando as ações dos jogadores e interpretando os NPCs, seus jogadores irão lhe seguir de bom grado. Quando tudo está rolando em sua melhor maneira, há momentos em que as paredes do espaço de jogo derretem, quando você vê seus jogadores como seus personagens e eles vêem sua narrativa como o mundo ao redor deles. Nesses momentos, você alcançou a verdadeira imersão, a zona dos RPGs. Quando alcança essa zona, você quer se manter lá o maior tempo possível; aqueles momentos que todos nós — tanto jogadores e Mestres — lembraremos nos anos seguintes.

A última coisa que você quer fazer nestes momentos é ficar em silêncio porque estava despreparado. Quando isso acontece, a imersão é quebrada e a mesa de jogo começa a se transformar em construções de torres de dados, folhear de livros e conversas paralelas. Quanto mais longo o silêncio, mais desagradável fica o comportamento e mais difícil é retornar para o estado de imersão.

A preparação é o que previne esses momentos de silêncio. Quanto mais preparado você está, menos frequentemente esses momentos de silêncio ocorrerão em seu jogo e melhores serão as chances de alcançar aquele estado de imersão e permanecer nessa zona. Em outras palavras:

> *A meta da preparação é dar ao Mestre um certo nível de conforto, através do entendimento de que toda a informação que ele precisa para narrar o jogo sem problemas está prontamente acessível.*

Artista Matt Morrow

Preparação não é apenas escrever anotações; é a mentalidade de estar preparado para conduzir seu jogo. Há anotações escritas envolvidas? Para a maioria de nós, eu inclusive, sim — mas há outros Mestres que necessitam apenas de uma ficha catalográfica, ou até mesmo apenas dos pensamentos em sua mente para conduzir uma sessão. Independente de quantas anotações você tenha, você ainda precisa estar preparado; precisa ter terminado sua preparação. Muitos fatores entram nela, incluindo sua experiência como Mestre, o jogo que você está jogando, sua habilidade de memorizar informação, etc. Como o produto final de sua preparação irá se apresentar será determinado por você e irá mudar conforme você cresce como Mestre e joga coisas diferentes.

O que faz uma boa preparação

A preparação deve ter quatro atributos básicos para ser útil. Primeiro, deve ser acessível. Você tem que ser capaz de pegá-la quando precisar. Segundo, ela deve ser organizada. Você precisa ser capaz de encontrar um item específico no momento em que precisar dele. Terceiro, ela deve ser efetiva. A informação que você localiza deve ser útil quando você a encontrar. Quarto, ela deve ser confiável. Você precisa conhecer com segurança que, quando precisar da informação, ela estará lá e não terá desaparecido.

O que eu acabei de descrever são os principais requisitos para qualquer sistema de banco de dados, desde um aplicativo de receitas em seu smartphone até os mais complexos servidores bancários. Nossa preparação é um banco de dados. Ela contém informações que precisam estar organizadas, armazenadas e facilmente recuperadas. Quando um dos atributos acima falha, então nossa preparação pode falhar conosco em um momento crucial durante o jogo.

Quando alguém desenvolve um banco de dados, eles identificam as necessidades com antecedência: que plataforma irão usar, que dados vão conter, que dados serão indexados, etc. No caso de preparação, em minhas experiências, não estruturamos nossas anotações da mesma forma que pensamos, assim, podemos passar por cima de algum requisito crítico de nossa preparação, de modo que seja melhor aproveitada por nós. Embora, na verdade não seja nossa culpa, porque a preparação não é um assunto que os Mestres falem sobre com muita frequência.

A primeira regra da preparação é: Nós não falamos sobre a preparação

Como jogadores, nós sempre falamos muito sobre nosso hobby. Podemos gastar horas discutindo a melhor classe e combos de talentos, compartilhamos dicas de como fazer aventuras de horror melhores ou argumentamos até que o sol nasça sobre rolar os dados na frente ou atrás do escudo. Por que não gastamos tanto tempo falando sobre como nos preparar para nossos jogos? Todos nós temos nossa própria maneira de fazê-lo, mas não compartilhamos dicas com regularidade como realmente deveríamos fazer. É um ritual solene que cada Mestre parece ter que descobrir por si mesmo.

Deveríamos falar mais sobre preparação e compartilhar nossas ideias, dicas e truques. Muitos Mestres que param de conduzir seus jogos — ou pior, que param de Mestrar definitivamente — normalmente citam a falta de tempo suficiente para preparar seus jogos como uma das razões para parar. Em um hobby que precisa de cada Mestre que podemos encontrar, a preparação não deveria ser uma razão para aposentar seu escudo.

Meu próprio estilo de preparação foi, em grande parte, concebido sem a contribuição de outros Mestres. Algumas das ferramentas que usei foram sugeridas por amigos, mas os conteúdos de minhas anotações e o sistema que uso para planejar o tempo para escrevê-las a cada semana, foram descobertas por tentativa e erro — um **monte** de erros. Ao longo dos anos eu desenvolvi um estilo de preparação com o qual fiquei confortável, mas eu nunca entendi realmente porque ele funcionava. Eu apenas parei nele porque sim.

Quando eu me tornei pai, uma coisa maravilhosa aconteceu: Ser pai é insanamente incrível. Mas algo terrível também aconteceu: Meu tempo livre desapareceu. De repente, minha abordagem testada e comprovada para preparação caia vítima de uma enorme falta de tempo. Sem recursos reais para contar, eu comecei a **trabalhar** na minha preparação e encontrei formas de encaixá-la em minha nova, e muito mais apertada, agenda. Ao longo do caminho eu aprendi algumas valiosas lições.

Você está fazendo isso errado

A aflição que as pessoas sentem quando estão preparando seus jogos se deve ao fato de que seu sistema de preparação não está alinhado a suas necessidades. Eu conduzi muitos jogos em meu "mandato" como Mestre, e conversei com centenas de outros, alguns bem sucedidos e outros com dificuldades. Quando escutava reclamações sobre a preparação, elas sempre caíam em uma das quatro categorias.

Escrever demais

Essa é a razão mais comum para que os Mestres não gostem da preparação: Eles estavam apenas escrevendo anotações demais. Eles sempre fazem isso porque quando eles aprenderam a jogar pela primeira vez, eles copiaram várias anotações para ter certeza que estavam bem preparados para suas sessões. Ao longo dos anos eles cresceram como Mestres e suas habilidades com o jogo de improviso melhoraram, mas eles continuam escrevendo anotações volumosas.

Uma questão que me é frequentemente perguntada nos painéis sobre Mestrar que apresento em convenções é "Quão longas devem ser minhas anotações para uma sessão?" Minha resposta para isso sempre é a mesma: Tão longas quanto você precise para que esteja confortável ao conduzir seu jogo. Mestres menos experientes sempre precisam de mais anotações (e mais detalhadas) porque faz com que eles se sintam confortáveis em Mestrar. Mestres mais experientes normalmente necessitam de menos notas porque eles preenchem os espaços com suas habilidades de improvisação. O que os Mestres normalmente falham em fazer é uma revisão de suas habilidades e a tentativa de diminuir suas anotações conforme eles ficam mais experientes.

Ferramentas ruins, ou ferramentas com as quais não está empolgado

Outra questão comum com a forma com que as pessoas fazem a preparação é que eles ou não estão usando as ferramentas apropriadas para sua preparação, ou não estão usando as ferramentas que eles realmente gostam de usar. Não há como negar que a preparação é uma forma de trabalho e, da mesma forma que qualquer trabalho, as ferramentas apropriadas são necessárias para terminar o serviço. Suas ferramentas precisam ser correspondentes ao seu trabalho. Quando você usa ferramentas que combinam com seu estilo de preparação e encontra as que são interessantes ou até mesmo divertidas de usar, isso torna o ato de criar suas anotações mais excitante e pode remover a frustração que muitos Mestres sentem quando o fazem.

Não compreender seu ciclo criativo e agenda

A questão final que eu vi em encontros de Mestres é uma que sempre é negligenciada pela maioria das pessoas: entender seu próprio ciclo criativo. Nossa habilidade de ser criativo diminui e aumenta ao longo do dia — algumas pessoas são mais criativas de manhã, enquanto outras são mais criativas ao anoitecer (e assim por diante). Tentar realizar uma atividade criativa quando você está em um momento de baixa criatividade pode ser um processo muito doloroso — e um onde o fruto de seu trabalho empalidece quando comparado com o que você poderia ter feito quando estivesse em seu ápice criativo.

Além de entender o seu ciclo, você precisa compreender sua agenda pessoal. Muitas pessoas falham em deixar tempo suficiente em suas agendas ocupadas para fazer suas preparações, então eles ficam estressados com a correria ou falham em terminar sua preparação e acabam cancelando sessões de jogo. Ao estar ciente de sua agenda pessoal e aos compromissos que são parte de sua vida, então você pode se planejar apropriadamente para terminar sua preparação de uma forma tranquila.

É hora de fazer as pazes

A preparação não é uma coisa terrível. Se é parte do alicerce de um grande jogo e das experiências que vêm de conduzir um grande jogo, então a preparação é uma aliada valiosa. A fim de fazer as pazes com ela, nós precisamos entender melhor o processo criativo, nossas necessidades como Mestres e as coisas que acontecem em nossa vida. Quando temos tempo para preparação, isso nos dá ferramentas mais confortáveis e sabemos o que precisamos para realizar, a preparação se torna um processo natural e indolor e nossos jogos irão se beneficiar de estarmos mais preparados.

Capítulo 2: As fases da preparação

Um conceito geralmente equivocado é o de que a preparação é a coisa que você faz quando escreve suas anotações ou desenha mapas para o próximo jogo. A preparação começa antes disso e passa por uma série de fases que podem, eventualmente, produzir uma pilha de anotações e mapas. Pessoas diferentes enfatizam fases diferentes e têm diferentes níveis de habilidades em cada fase. Dominar cada uma das fases da preparação o tornará muito bom neste aspecto crítico de Mestrar.

Quando falamos sobre o processo de preparação nós estamos falando sobre começar sem nada e progredir até um conjunto de anotações, mapas e outras ferramentas úteis que precisamos para o futuro jogo. Isso não é apenas o material escrito que precisamos para o jogo, mas também a preparação mental que nos permite usar o material em uma sessão. Como nós passamos do nada para anotações é um processo que pode ser quebrado em um número de fases distintas. A cada fase nos movemos para mais perto de estar preparados para conduzir o jogo.

Artista: Christopher Reach

Como isso acontece

Eu não defini as fases da preparação; eu me deparei com elas naturalmente quando comecei a me interessar em produtividade e em hackear a vida (a prática do uso de truques, atalhos e vários outros métodos para aumentar a eficiência em diferentes áreas na vida de alguém —veja *lifehacker.com* para mais informações). Eu comecei a ler muitos artigos sobre o processo criativo e como as pessoas em vários empreendimentos, desde artistas e designers à publicidade, realmente trabalham. Na época, eu era um desenvolvedor de software; esse também é um empreendimento criativo, mesmo se o meio onde você trabalha é um pouco mais estruturado.

Eu comecei a pegar essas coisas, ler e aplicá-las em meus jogos, especialmente o processo criativo de construir uma aventura (ou história, trama, como preferir). Quanto mais eu fazia isso, mais eu comecei a ver que o processo geral da preparação era muito mais do que apenas escrever as anotações. Eu comecei a perceber as fases iniciais, o estágio intangível do processo criativo onde as ideias nascem. Conforme essa introspecção continuava, eu comecei a ver os limites entre um processo e o próximo. Eu explorei o sentido de cada um e vi como cada fase contribuía para todo o processo.

A consequência dessa observação foi um entendimento mais completo de um processo de preparação específico. Baseado em conversas com amigos e colegas Mestres, eu acredito que esse é um processo natural que muitos de nós seguem, na maioria dos casos sem realmente entendê-lo.

As fases

A preparação tem cinco fases. Coletivamente, elas pegam o bruto das ideias e as aprimoram em uma cena ou história. Seu cérebro naturalmente passa por essas fases e é possível que você nem sempre esteja ciente que elas estão ocorrendo. As fases da preparação são:

1. **Brainstorm**
2. **Seleção**
3. **Conceitualização**
4. **Documentação**
5. **Revisão**

Brainstorm

Essa é a fase onde as ideias nascem. Neste estágio elas são brutas, pensamentos pouco refinados sobre a história ou uma determinada cena, ou ás vezes até mesmo apenas um diálogo dentro de uma cena. Ideias são simplesmente isso: pequenas e incompletas. Falta a elas o refinamento de um pensamento completamente formado. Nem sempre elas fazem sentido; elas podem ser bobas, sérias ou até mesmo

inapropriadas. Seu poder vem de seu potencial praticamente ilimitado. Por sua natureza imperfeita e incompleta, elas não têm que sujeitar-se a nenhuma regra. Elas são o que são: possibilidades em sua forma mais bruta.

O brainstorm pode acontecer em qualquer lugar e sob uma ampla variedade de condições. Ele pode acontecer espontaneamente enquanto dirige para o trabalho, conversando com um amigo ou até mesmo sentado em uma reunião. Algumas pessoas dependem de ideias que aparecem aleatoriamente, chamando-as de flashes de insight ou momentos de genialidade. Outros aprendem a refinar esse exercício e são capazes de entrar em estado altamente criativo onde eles geram um monte de ideias sobre um determinado assunto (ou vários assuntos). O melhor exemplo disso é a área de publicidade, que combina um processo altamente criativo com prazos apertados e competição; se você não despejar um monte de ideias rapidamente, você perde.

Quando fazemos um brainstorm, nós geramos várias ideias brutas, onde cada uma delas tem a chance de ser algo que podemos usar em nosso futuro jogo. Porém, nem toda a ideia pode ser usada assim que surge na mente e é aqui que o processo de seleção entra.

Seleção

Essa é a fase onde nós selecionamos as ideias que queremos usar em nosso futuro jogo. Cada ideia gerada durante um brainstorm tem o potencial de ser uma boa ideia. Nesta fase, nós aplicamos uma dose de realidade nesse monte de ideias e estreitamos a uma ideia — ou um punhado de ideias — que nós iremos refinar.

Dessa forma você será como o lapidador que examina várias pedras brutas, as analisa, procura por características que as tornam rochas adequadas e seleciona a melhor candidata para lapidar. Algumas pedras serão obviamente de qualidade tão alta que você sabe que ela deve ser lapidada imediatamente, umas você irá guardar para lapidar outro dia, e outras você irá descartar porque nunca irão produzir uma gema valiosa.

Como você classifica as ideias e seleciona as melhores tem muito a ver com o entendimento do tipo de jogo que você está conduzindo e dos jogadores que estão participando. Você terá que entender o que se encaixa no mundo de campanha e o que quebra a credibilidade. Você precisa estar ciente de que tipos de história interessam a seus jogadores e quais delas irão causar desinteresse ou aborrecê-los. Você também deve entender suas próprias habilidades como Mestre e determinar se uma ideia específica é algo que você acha que possa colocar em jogo.

No fim dessa classificação, sua ideia não está mais formada do que estava quando foi concebida durante o brainstorm, mas agora ela passou por alguns filtros lógicos e foi avaliada como digna de reflexão e consideração adicional. Então você precisa

transformar essa ideia em algo mais útil, no processo chamado de Conceitualização, a próxima fase da preparação.

Conceitualização

Na fase de conceitualização nós agora pegamos cada ideia e a expandimos; aplicamos lógica, damos uma descrição e a encaixamos na visão geral do jogo. Enquanto a fase de brainstorm envolve possibilidades ilimitadas, conceitualização é sobre fazer sua ideia funcionar de acordo com a realidade de seu jogo.

Para uma ideia ser utilizável em um jogo, você precisa ter certeza que ela se encaixa na lógica da história. Que personagens ou grupos estão envolvidos nessa ideia e o que eles fazem? Essas coisas fazem sentido baseado no que você já sabe sobre o jogo? Como você irá expressar mecanicamente algumas ações ou elementos do mundo? Isso se encaixa nas regras do jogo?

As respostas para essas perguntas são o que encaixam a ideia e permitem que você a integre em sua história e em seu jogo. Às vezes esse processo é direto, como colocar alguns orcs em uma caverna, mas outras vezes é a desafiadora tarefa de determinar porque um NPC aliado iria querer trair os jogadores. Em alguns casos a grande ideia que você concebeu não é forte o suficiente para se manter em um exame mais minucioso e deve ser descartada.

Uma vez que você conceitualizou completamente a ideia e sabe que ela é forte o suficiente para se usar no jogo, o próximo passo é criar e organizar inúmeros detalhes sobre ela durante a fase de documentação.

Documentação

A documentação é a parte do processo que a maioria das pessoas associa com a preparação, mas como você pode ver ela é na verdade o quarto passo no processo geral. Nessa fase, você escreve os conceitos da forma que forem mais significativos para você. Que meio e o quê escreve é determinado por suas necessidades como Mestre.

Você pode preferir fazer suas anotações a mão, ou quem sabe ditar para um editor voz-texto. Alguns Mestres gostam de elaborar pastas com múltiplas seções, enquanto outros preferem poucas anotações. Em termos do que é escrito, alguns Mestres fazem descrições inteiras de localidades e NPCs, enquanto outros escrevem uma lista de tópicos de identificadores importantes. Algumas vezes um Mestre irá fazer toda a sua documentação de uma única vez, enquanto outros Mestres preferem dividir a sua documentação em várias sessões.

A fase de documentação engloba muitas partes da preparação de uma sessão. O item mais comum criado durante esse processo são suas anotações, os detalhes dos

encontros e cenas que compreendem a sessão. A documentação também inclui criar mapas, gerar estatísticas de NPCs e monstros e criar marcadores, tokens ou ferramentas similares que você possa precisar. Essa fase engloba a criação de todos os componentes físicos ou digitais que você usará na sessão.

Muitos Mestres consideram que o ato de documentar suas anotações seja o fim do processo de preparação, mas há mais uma fase que irá impedir que você perca elementos cruciais que podem causar problemas durante a sessão: a fase de revisão.

Revisão

Na fase final da preparação, sua documentação fica mais refinada e quaisquer erros e problemas são encontrados e consertados. Essa fase, quase sempre esquecida, pode ter um grande impacto na qualidade do material apresentado durante o jogo. Esse processo identifica coisas como buracos na história, diálogos ruins ou um encontro sub ou superestimado.

A fase de revisão é a útima etapa de sua preparação. Com todas as ideias selecionadas e com os conceitos aprofundados e documentados, você pode revisar suas anotações em sua totalidade e checar se há problemas. Quem sabe esteja faltando uma pista sem a qual seus jogadores não conseguem passar de uma cena para a próxima, ou você tenha esquecido a lista de magias do mago maligno. Essa é a hora de encontrar esses erros e corrigi-los.

Além de procurar por erros, a fase de revisão é a hora de ver o quão preparado você está para conduzir as cenas que você preparou para a futura sessão. Quem sabe uma cena envolva uma ponte sobre um rio selvagem. Você sabe as regras de queda e afogamento do sistema de cabeça? Se não, essa seria uma boa hora para olhá-las e quem sabe marcar a seção do livro de regras onde elas estão.

É mais natural do que você imagina

Com as fases de preparação dividas dessa forma, você pode pensar que o processo soa pouco natural, mas é completamente o oposto. De várias formas, é exatamente assim que nossas mentes trabalham e nós sempre progredimos através desse processo naturalmente. Quando um problema é apresentado, nós normalmente geramos uma série de possíveis soluções, selecionamos os candidatos mais fortes, elaboramos a solução escolhida, a testamos e refinamos baseados em nosso teste inicial. Então se este processo é natural, porque sequer falamos dele? Por duas razões: comando e consistência.

Ser um bom Mestre significa não ser escravo de seu processo criativo; sua imaginação não é um deserto mental e você não precisa esperar que chuvas de inspiração caiam sobre você. Como Mestres, nós precisamos ser capazes de preparar nossa

Artista: Christopher Reach

sessão na hora que quisermos, seja o jogo da semana que vem ou o que você vai conduzir daqui há uma hora porque um amigo apareceu repentinamente. Sua habilidade de aparecer com boas ideias e estar suficientemente preparado para conduzir um jogo deve estar sob seu comando, sendo capaz de surgir à sua vontade.

Quando você traz seu processo criativo para trabalhar, você quer que ele seja tão consistente quanto possível. Nos próximos capítulos, nós discutiremos cada fase em mais detalhes e iremos mostrar o que acontece quando você completa uma fase de forma fraca ou não a faz. Ao estudar cada uma das fases e trabalhar para nos aprimorarmos em todas elas, nós podemos mover em direção a um processo criativo que gera um produto mais forte — a soma do total de sua preparação — porque cada fase foi executada apropriadamente.

Pode acontecer em qualquer lugar, a qualquer hora

A beleza de desmembrar a preparação em fases é que esse processo não precisa acontecer em um ambiente específico. Embora você possa não ser capaz de escrever suas anotações da sessão enquanto dirige para o trabalho, você pode fazer o brainstorm, selecionar ideias e conceitualizar enquanto está preso no trânsito. Quando tem controle sobre o processo você pode iniciá-lo onde e quando tiver

tempo. Dominando cada fase, você pode mover suas ideias continuamente até que elas estejam totalmente formadas.

Eu já fiz brainstorm quando estava esperando na fila para pagar as compras, passei pela fase de seleção enquanto estava na fila do restaurante e conceitualizei ideias enquanto estava esperando no consultório médico. Documentei minhas anotações entre reuniões e mentalmente as revisei no banho. Embora isso possa parecer um exagero, quando você tem uma esposa, uma carreira e filhos, a habilidade de preparar um jogo durante pequenos espaços de tempo pode ser inestimável.

A ordem das fases é flexível

Embora o processo geral de preparação progrida da fase de brainstorm até a fase de revisão, há vezes em que você precisa se mover na direção oposta. O momento mais comum para que essa necessidade surja é durante a revisão, quando você encontra algo que não está funcionando para sua futura sessão. Você pode então voltar para a documentação ou até mesmo para a conceitualização para fazer as alterações necessárias. Ou você pode descobrir que não tem ideias suficientes para uma história ou aventura completa e resolve esse problema voltando para o brainstorm na tentativa de ter mais uma ideia ou duas para preencher o buraco.

Não há nada errado em fazer isso; é um processo natural. Na verdade é uma das vantagens deste processo de preparação que permite que você vá de algo concreto para o abstrato e volte quando precisar. Nós sempre fazemos isso instintivamente: é a essência da frase “de volta para a prancheta.” Quando ficamos presos em algo específico nós precisamos voltar, expandir as possibilidades, rascunhar um novo curso e então prosseguir.

Capítulo 3: Brainstorm

As maiores histórias de que já ouvimos falar começaram com uma ideia. Nós começamos sem nada e então, do vazio, expandindo de possibilidades ilimitadas, surge uma ideia, então outra e, se tivermos sorte, elas continuam vindo até que um enxame de possibilidades nos cerca. Algumas serão ótimas ideias, outras não. Entretanto, agora não é a hora de julgá-las; ao invés disso, como crianças correndo por um campo no entardecer do verão caçando vaga-lumes, nós precisamos perseguir essas ideias e prendê-las em um pote.

Brainstorm é um empolgante exercício mental, mas um que nem sempre vem naturalmente para todos. Para cada pessoa que fecha seus olhos e deixa as ideias jorrarem, há uma pessoa que apenas encara a parede, frustrada. Acima disso, muitas pessoas sentem que a inspiração deve vir até elas em seu capricho volúvel e não quando desejado.

A verdade é que brainstorm é uma habilidade, e como todas elas, pode ser aprendida e praticada. Se você tem problemas em acreditar nisso, considere o mundo da publicidade. Os publicitários têm que criar várias ideias para o marketing de um produto em uma agenda apertada, normalmente sob pressão. Eles são capazes de entregar porque eles treinaram para ser criativos quando precisam. Quando sua habilidade de brainstorm é desenvolvida apropriadamente ela também pode ser usada a vontade. O primeiro passo para dominar essa habilidade é reconhecer que é apenas uma habilidade e que pode ser praticada e melhorada.

Criando algo do nada

Em termos de preparação da sessão, a meta do brainstorm é surgir com a ideia ou ideias que eventualmente se tornarão a sessão que você irá conduzir. Toda sessão de jogo ou aventura pode ser resumida em uma ou mais ideias. Uma ideia pode ser a base de uma aventura inteira. "Os agentes irão se esgueirar até o laboratório escondido e roubar o vírus letal." Outra ideia pode ser uma história secundária de um personagem específico. "Jean Baptiste irá encontrar uma mosqueteira enquanto estiver fora do serviço." Ou você pode ter uma ideia para uma única cena: "Tabris irá se esgueirar pela fortaleza e assassinar o Cavaleiro Demônio."

Quando você faz brainstorm para uma nova sessão, de preferência você quer uma grande ideia que compreenda toda a aventura — mas não descarte a ideia para uma única cena ou história secundária. Apesar de eu preferir uma grande ideia, eu já centrei algumas sessões em uma pequena cena e construi o resto ao redor dessa ideia. Você também pode ser capaz de combinar uma grande ideia e algumas me-

nores em uma sessão, com a grande ideia formando a meta principal da sessão e as menores formando as cenas dentro dessa aventura.

Fazendo chover

O brainstorm requer apenas alguns ingredientes: uma mente limpa, um lugar para pensar, algum tempo e alguma coisa que possa usar para capturar as ideias. Quando as pessoas estão aprendendo a fazê-lo, ou não são muito habilidosas nisso, sempre precisam de um lugar quieto e com uma certa dedicação de tempo. O ato de brainstorm pode ser resumido a uma única questão — "O que eu devo fazer na próxima sessão?" — e escutar as respostas que vêm a seguir.

Quando faço brainstorm começo exatamente com essa questão. Se nada surgir nesse processo, então eu faço a mim mesmo uma nova questão, tal como:

- **Que tipo de sessão eu quero montar? (Uma perseguição, uma luta, um roubo, etc.)**
- **O que o principal NPC estaria fazendo agora?**
- **Quero focá-la em um personagem específico?**
- **Há algum tipo de evento que quero que ocorra? (Uma grande batalha, uma inundação, um apocalipse zumbi.)**
- **Há alguma coisa que os meus personagens querem que eu faça?**
- **Há algum NPC ou monstro que quero usar?**
- **Há alguma meta que preciso que os Personagens cumpram? (Adquirir um artefato sagrado, obter uma grande oportunidade no caso, roubar uma arma secreta.)**

Normalmente, uma dessas questões irá desencadear o processo de brainstorm. Quando as ideias começam a aparecer, eu tento pensar em quantas eu puder sem me focar em nenhum detalhe. Gosto de capturá-las em uma lista, seja no papel ou eletronicamente. Conforme vou listando, há ideias que acabo rascunhando mais do que outras, mas eu tento evitar qualquer tendência e apenas anoto todas. Não há um número fixo de ideias que eu reúno para uma determinada sessão, mas eu não paro até que tenha mais de uma. Ter opções é melhor do que ter apenas uma ideia.

Quando anoto minhas ideias, eu as mantenho de forma simples — normalmente apenas uma frase ou duas, escritas em uma lista por tópicos. Por um bom tempo, o bloco de notas Moleskine® foi o meio que escolhi para anotações; eu tenho pilhas de blocos pretos desgastados, cheios de várias ideias de RPG. Nessas páginas estão as sementes de inúmeras aventuras memoráveis, mas eles ficaram muito ultrapassados com centenas de ideias que nunca foram sequer tocadas (falaremos mais disso no próximo capítulo).

Quando eu comecei a fazer brainstorm explicitamente como atividade pela primeira vez, eu o fiz em um quarto silencioso com um bloco de folhas e caneta. Eu precisava daquele quarto silencioso para me manter longe das distrações. Conforme o tempo passou e o nível de minha habilidade melhorou, aprendi que eu poderia fazer brainstorm em vários lugares: entre reuniões no trabalho, esperando no consultório médico, fazendo compras, etc. Tudo que eu preciso agora é um tempo em que eu não tenha que falar; com isso, posso limpar minha mente e começar o processo de brainstorm.

Surtos espontâneos de inspiração

Mesmo depois de afiar sua habilidade em brainstorm, ainda haverão momentos em que flashes de insight o atingem como relâmpagos. Esses flashes continuam sendo de grande valor mesmo que eles não façam parte do processo formal de brainstorm, já que eles normalmente representam seu subconsciente entregando uma ideia que foi processada no fundo de sua mente, esperando para tomar forma.

Nestas situações, o melhor é que você tenha a mão algo onde possa escrever sua nova ideia. Originalmente, meus pequenos blocos de anotação nunca estavam muito longe de meu alcance, mas conforme eu fiz a transição para ferramentas digitais agora esse papel é ocupado pelo Evernote® (*evernote.com*).

Brainstorm para um propósito

Nos exemplos anteriores de brainstorm eu me foquei em ter a mente aberta, explorar todos os tipos de ideias permitindo que sua mente se liberte para criar espontaneamente. Porém, há vezes em que você precisa de ideias específicas. Por exemplo, você poderia estar escrevendo uma continuação de uma aventura onde os personagens foram capturados. Neste caso, você não precisa de cada ideia no mundo — você precisa de ideias sobre o que os personagens irão encontrar na prisão e como eles podem escapar.

Nestes casos você pode dominar seu brainstorm ao definir alguns parâmetros iniciais. A melhor forma de fazer isso é mudando a pergunta inicial que você faz a si mesmo. Ao fazer uma questão mais limitante, você pode focar seu processo criativo na geração de ideias com limites específicos. Você pode continuar gerando algumas ideias "perdidas", mas você deve anotá-las; grandes ideias as vezes nascem de associações estranhas. Se a sua mente divagar e você se encontrar em um lugar completamente fora de seus limites originais, reapresente a pergunta inicial, ou faça a pergunta seguinte, para focar seus pensamentos.

Outra hora em que o brainstorm focado é uma ferramenta valiosa é quando temos que nos mover de volta através do processo de preparação. Você pode estar na fase de conceitualização quando percebe que há algumas áreas de uma cena ou história

que estão incompletas e você agora precisa gerar ideias para preencher os buracos. Uma vez que ideias foram formadas, você pode se mover de volta através das fases e incorporá-las no desenvolvimento de seu cenário.

Quando fazemos muito pouco

Como em todas as fases de preparação, quando não fazemos brainstorm suficiente, nossa preparação sofre. Quando não realizamos brainstorm suficiente nós temos uma escassez de ideias para os jogos que conduzimos. O primeiro problema que aparece é que quando é hora de preparar um jogo, o poço está seco e você está sem ideias para desenvolver. Quando isso acontece há duas coisas que um Mestre pode fazer: tentar conseguir escrever algo através da força bruta, um processo cansativo e tedioso ou cancelar a futura sessão. Cancelar pode ser perigoso para a saúde da campanha a longo prazo; muitos cancelamentos e a campanha pode entrar em colapso.

O outro efeito colateral de não fazer brainstorm suficiente é uma falta de originalidade geral em suas sessões. Quando não temos brainstorm suficiente, recuamos para ideias que são estáveis e seguras para nós. Rascunhamos em cima de ideias que já podemos ter usado em campanhas anteriores ou nos apossamos de ideias de outros Mestres. Podemos ficar desesperados e descaradamente usamos ideias da TV, filmes ou livros. Apesar de existirem formas boas de pegar ideias de outras mídias e usá-las criativamente, desespero normalmente leva os Mestres a usar ideias sem ocultar sua origem.

Quando fazemos demais

E difícil ter um caso de fazer brainstorm demais, mas pode acontecer. Podemos ficar muito animados com as ideias surgindo e nos cansarmos nessa fase. Verdade, o único porém de fazer brainstorm demais é que você pode não estar gastando tempo suficiente nas outras fases, o que irá causar problemas nessas outras áreas. Se você irá fazer um intenso brainstorm, tenha certeza que tem tempo e uma forma de capturar todas essas ideias. É horrível colocar esforço para vir com um monte de ideias apenas para esquecê-las porque não tinha uma forma adequada para anotá-las.

Técnicas de aprimoramento

Se você não sentir que suas habilidades de brainstorm estão boas, ou apenas está procurando uma forma de melhorá-las, aqui há algumas formas de melhorar essa parte. A meta final é ser capaz de gerar ideias a vontade e ser capaz de vir com uma pequena lista durante alguns minutos de esforço concentrado. Aqui está como você pode melhorar seu brainstorm.

Brainstorm à vontade

Assim como chegar "a perfeição", o truque para ser capaz de fazer brainstorm a vontade é praticando. Dedique algum tempo para se sentar e escrever ideias todos os dias ou algumas vezes na semana. Faça alguns brainstorm livres respondendo questões soltas e também faça alguns exercícios de brainstorm focado. Quanto mais fizer isso, mais treinada sua mente se tornará a entrar nesse espaço criativo mais rapidamente.

Brainstorm em qualquer lugar

Uma vez que você estiver confortável em fazer brainstorm à vontade, leve-o para uma volta. Fique confortável em fazer brainstorm em lugares diferentes, tais como esperar em uma fila no mercado, ao dirigir para o trabalho, ou quando seus colegas de trabalho estão atrasados para a próxima reunião. A meta aqui é sair da necessidade de se estar em um lugar silencioso ou localização específica para fazer brainstorm. A razão do porquê você querer ser capaz de fazer isso é para que possa utilizar os pequenos espaços de tempo durante o dia no trabalho para sua preparação. (Falaremos sobre isso mais tarde.)

Quando o brainstorm ocorre "em campo", você precisa ter certeza que seu foco se mantenha firme, já que as distrações das coisas ao seu redor podem facilmente

Artista: Matt Morrow

desviar o processo. Quando vejo o meu foco escorregando repito a questão inicial para mim mesmo de novo e de novo até meu foco voltar, ou eu leio a lista de ideias que fiz até então. A outra coisa que você precisa resolver é como vai capturar suas ideias. Se estiver sentando em uma sala esperando a aula começar, anotar suas ideias é fácil — mas dirigindo em uma rodovia no meio da noite irá precisar de uma boa memória ou algumas ferramentas digitais.

História Real: Nuvens de Tempestade na Pista Expressa

Durante o verão de meu primeiro ano na faculdade, eu era caixa em um mercado durante o dia e, duas noites por semana, mestrava uma campanha de *Amber Diceless Role-Playing* para meus amigos. Meu tempo de preparação para uma noite de sessão completa (com quatro linhas de histórias separadas), escrita e preparada para mestrar não era mais do que três dias. Para cumprir essa tarefa comecei a fazer brainstorm no trabalho enquanto faturava os produtos. Eu ficava com um olhar de zumbi, minhas mãos pegando os produtos para passá-los no scanner enquanto minha mente estava em uma tempestade de ideias. Enquanto o cliente pagava ou passava um cheque (sim, eu sou velho), eu podia escrever minhas ideias nas costas de um rolo de etiquetas de preço. Eu podia encher várias páginas com ideias no decorrer de um dia e vinha para casa toda a noite com um maço desses pequenos papéis em meu bolso. Quando a campanha acabou no fim do verão, eu tinha centenas desses pequenos papéis. Se não fosse por esse tempo com a mente livre para fazer brainstorm, eu não teria conseguido outra forma de manter o andamento da campanha.

Brainstorm mais rápido

Prática irá deixá-lo mais rápido ao gerar ideias, mas há duas formas adicionais para aumentar a velocidade do seu brainstorm. A primeira é trabalhar duro para não criticar ou duvidar de suas ideias (veja o próximo capítulo para mais informações). Se você está inconscientemente combinando brainstorm com a fase de seleção, então sua velocidade geral será menor do que se você estivesse apenas fazendo brainstorm. Não faça julgamento das ideias conforme aparecem; anote-as e siga em frente. Uma vez que as anotou, você pode voltar e ser mais crítico.

A segunda forma de acelerar seu brainstorm é manter a mente alimentada com livros, filmes, músicas e outras mídias. Essencialmente, ele surge com associações entre algo que você precisa, neste caso a pergunta que enquadra e inicia o exercício

e as soluções em potencial que você concebe. Essas soluções surgem ao se fazer associações entre coisas que estão zumbindo em seu cérebro. Então, quando você lê um artigo em uma revista, assiste a um filme, ou escuta a letra de uma música, esses elementos, temas e ideias são digeridos e, em certo nível, armazenados em sua memória. Quanto mais desses elementos estiverem flutuando em sua mente, mais rapidamente serão feitas as associações e mais rápido irão surgir as ideias em conjunto.

Anos atrás, quando estava tentando obter uma ideia para uma campanha, eu tinha a intenção de usar elementos de *E o Vento Levou* como a fundação do jogo. Não havia nenhuma maneira de ser capaz de fazer isso se não tivesse assistido ao filme — não é um que eu normalmente assistiria, mas na época estava tentando impressionar minha namorada (agora esposa). Alimente sua mente e você terá mais — além de melhores e diferentes — ideias para escolher na próxima fase: seleção, o assunto de nosso próximo capítulo.

Classifique o nível de sua habilidade

Agora é sua vez. Para que esse livro seja mais útil, você terá que fazer uma introspecção. Como você saberá o que quer aprimorar antes de compreender o nível atual de sua habilidade? Essas duas questões simples irão lhe dar alguma luz. Considere por um momento o seguinte:

Frequência

Em uma escala de 1-5, quantas vezes você faz brainstorm como o primeiro passo de seu processo de preparação para as sessões que você planeja conduzir?

1 - **Nunca** (Eu nunca faço brainstorm; ao invés disso espero por momentos de inspiração)

2 - **Pouco frequente** (Eu só faço brainstorm se estou completamente sem ideias)

3 - **Ocasionalmente** (Eu faço brainstorm entre algumas sessões)

4 - **Regularmente** (Brainstorm é uma parte estabelecida em meu processo de preparação)

5 - **Sempre** (Eu faço brainstorm constantemente, e faço isso em qualquer lugar que tenha tempo livre para pensar sobre meu jogo)

Qualidade

Em uma escala de 1-5, quando você faz brainstorm, como classificaria seu nível de habilidade para gerar ideias?

1 - **Inexistente** (Quando eu termino o brainstorm continuo com uma folha em branco)

2 - **Fraco** (Eu tenho algumas ideias após um trabalho considerável)

3 - **Competente** (Me dedicando por algum tempo em silêncio, eu consigo algumas ideias)

4 - **Habilidoso** (Eu posso fazer brainstorm na maioria dos lugares e ter uma lista de ideias com pouco esforço)

5 - **Mestre** (Quando eu preciso de ideias, posso gerá-las em qualquer lugar em um espaço curto de tempo)

Somando esses números você terá uma classificação entre 2 (inábil) e 10 (maestria), sendo 6 a média. Essa é uma representação bruta de sua habilidade atual de brainstorm.

Agora observe a diferença entre o resultado de sua Qualidade e Frequência. Se há uma diferença maior do que dois, foque seus esforços em diminuir a diferença. Se há pouca ou nenhuma diferença entre os dois, então foque em melhorar sua Frequência primeiro para obter um pouco mais de brainstorm, aumentá-la irá ter o efeito colateral de aumentar também sua Qualidade.

Capítulo 4: Seleção

Em um mar agitado de opções e possibilidades, o caminho para a grandeza pode ser obscuro. Seu caminho para uma grande sessão está em encontrar uma ideia que irá transformá-la em uma grande sessão. Algumas ideias são realmente inspiradoras; algumas são boas, mas requerem esforço para renderem frutos; outras são interessantes considerar, mas nunca irão aguentar os rigores de um desenvolvimento completo; e algumas são como veneno — ideias ruins que o tentam com promessas que nunca serão cumpridas e podem acabar com a diversão de sua próxima sessão.

Como você irá separar as suas muitas ideias e separar o joio do trigo depende de sua habilidade em entender o jogo que está conduzindo, as qualidades e fraquezas de suas habilidades como Mestre e os jogadores e personagens envolvidos. A partir dessa base você pode avaliar que ideias são viáveis e se focar nelas.

Na fase de brainstorm você gerou todo o tipo de ideias, sem julgamento ou preconceito. Essa liberdade foi necessária para permitir que sua mente alcançasse além de sua zona de conforto para gerar ideias realmente inspiradas. Nesta fase você precisa considerar essas ideias com um olhar crítico e abraçar a noção de que algumas ideias são melhores do que outras.

Um olho mental exigente

A fase de seleção é onde você pega sua lista de ideias sem filtro e as revisa — levando em conta seu jogo, seus jogadores e você mesmo — com a intenção de selecionar uma ideia que é forte o suficiente para uma excelente sessão de jogo. Enquanto o brainstorm é uma habilidade, a seleção é mais uma disciplina É algo que requer um nível de desapego, exigindo-lhe deixar seu ego de lado antes mesmo de começar e fazer a seleção do que é melhor para o grupo ao invés de para os indivíduos

— incluindo você mesmo como Mestre.

Durante o processo de seleção, você irá pegar uma lista de ideias e procurar por uma ou mais que pareçam ser um alicerce que possa ser desenvolvido em uma sessão. As ideias serão avaliadas em um conjunto de critérios e as boas serão as que melhor se encaixam nesses critérios. Ideias menores serão aquelas que não se encaixam bem em um ou mais critérios, quer elas não pareçam muito corretas ou simplesmente não prestem.

Seus critérios precisam incluir áreas que são importantes para seu jogo. Ao entender cada uma dessas áreas, você será capaz de avaliar ideias externas e olhá-las criticamente de diversos ângulos diferentes. As ideias que parecem melhor de várias

perspectivas são aquelas que têm o maior potencial para serem desenvolvidas em excelentes sessões.

Quatro elementos formam a base da maioria dos critérios: jogadores, mestrar, o jogo e a campanha.

Artista: Christopher Reach

Conheça seus jogadores

Com um determinado grupo de pessoas, o gosto individual por filmes varia amplamente. Algumas pessoas adoram filmes de ação, outras gostam de ficção e outras de suspense político. Quando se trata de RPG, os jogadores não são diferentes: Alguns jogadores adoram uma longa exploração de masmorra, enquanto outros querem jogar algo com negociações comerciais. Entender o que seus jogadores preferem durante o jogo irá ajudá-lo a determinar se uma ideia específica vai funcionar com seu grupo.

Apesar de existir várias fontes de conselhos no entendimento do tipo de jogadores que você tem e os vários arquétipos, a fonte definitiva continua sendo o *Robin´s Laws of Good Game Mastering*. Na falta desse livro, obviamente você pode criar suas próprias categorias para seus jogadores. Virtualmente todos os jogos englobam pelo menos três dessas atividades:

- o **Interpretação** (Atuar e falar como o personagem, falar com NPCs)
- o **Combate** (se envolver em lutas, derrotar monstros, batalhas entre naves espaciais)
- o **Resolução de Problemas** (Realizar um grande roubo, correr contra o tempo, resolução de um mistério)

Pense no que seus jogadores e que tipo de coisas eles gostam de fazer no jogo. A maioria dos jogadores gosta de todos os três elementos acima, mas não é incomum alguém tirar mais proveito de apenas uma faceta do jogo.

Conhecer que tipos de jogadores você tem irá lhe ajudar a selecionar as ideias para suas sessões. Você pode ter uma grande ideia para um mistério complexo, mas se nenhum dos seus jogadores realmente gosta de resolução de problemas então é provável que seja uma ideia que não faça com que se divirtam — pelo menos não em sua forma atual.

Conheça seu estilo de mestrar

Todos os Mestres têm qualidades e fraquezas. Alguns mestres adoram interpretar todos os NPCs, alguns adoram planejar e jogar enormes combates e outros preferem dramas políticos. Nós estamos sempre mais confortáveis quando jogamos dentro de nossas qualidades e sempre menos confortáveis quando saímos de nossa zona de conforto. Eu irei revisitar esse tópico em um momento, mas por hora tire um momento para pensar em que tipo de Mestre você é e sobre suas qualidades e fraquezas, respondendo as questões abaixo:

- o **Você gosta de transmitir muitos detalhes dentro do jogo, ou prefere deslizar sobre a superfície?**
- o **Qual o tipo de aventura que você prefere conduzir (suspenses, dungeon crawls, dramas políticos)?**
- o **Você gosta de interpretar as ações de seus NPCs ou você é mais sútil em sua narrativa?**
- o **Você prefere aventuras que se encaixam em uma sessão ou aquelas que duram por várias sessões?**
- o **Você gosta de conduzir um jogo mais lento, ou prefere um ritmo mais frenético?**
- o **Quais são as suas partes favoritas de uma sessão (combate, interpretação com os jogadores, criar desafios)?**
- o **Você gosta de apresentar desafios para seus jogadores e depois sentar e observá-los tentar superá-los, ou prefere um trabalho mais colaborativo com seus jogadores para criar uma história?**
- o **Você é bom em administrar um monte de detalhes e movimentar partes separadas ou prefere coisas mais simplificadas?**

Baseado em suas respostas nessas perguntas, você deve ter uma boa noção de sua zona de conforto como Mestre. Quando revisar suas ideias durante a preparação, considere que qualquer ideia que você desenvolver, eventualmente você terá que usá-la como Mestre. Você será atraído naturalmente para as ideias que se encaixam em sua zona de conforto e repelido por aqueles que ficam fora dela.

Como exemplo, minha preferência pessoal é por histórias mais complexas com combates simples. Eu nunca gostei de preparar uma lista completa de magias para um NPC e da ordem que ele irá conjurar essas magias, sobre quem, em que turno. Quando seleciono ideias tendo a me afastar daquelas que me forçarão a desenvolver combates complexos, mas eu rabisco as ideias que me levam para complexas cenas narrativas.

Saindo de sua zona de conforto

Todos nós temos zonas de conforto, mas nós não devemos nos contentar em estar nelas. Como Mestre, você deve, de tempos em tempos, forçar seus limites e expandir sua zona de conforto ao conduzir os tipos de jogos (sessões e histórias) que você não se sente confortável. Tendo dito isso, há vezes em que fazer isso não é o ideal. Nas primeiras sessões de um jogo, por exemplo, você deve jogar com segurança até que tenha uma fundação sólida para sua campanha. Além disso, quando você se aproxima do clímax da história, é melhor usar narrativas em que você tem um grande nível de conforto para que possa realizar sessões poderosas durante essa parte crítica da campanha.

Quando você pisa fora de sua zona de conforto, se certifique de contar com tempo extra em sua preparação para que possa trabalhar mais nas áreas que você é mais fraco. Por exemplo, para eu realizar um complexo combate de fantasia, sei que tenho que dedicar tempo extra para ler as magias, e eu posso até querer criar uma ficha de cola com as magias. Eu me permito um tempo extra na preparação para realizar esse trabalho adicional.

Conheça seu jogo

Jogos, como a maioria dos Mestres, são melhores em algumas coisas do que outras. Nem todas as ideias podem ser **elegantemente** jogadas em qualquer sistema. Eu destaquei a palavra “elegantemente” porque você pode jogar a maioria dos estilos de jogos em qualquer conjunto de regras, mas alguns sistemas farão seu trabalho muito mais fácil dependendo do que você quer fazer com eles. Considere o jogo que está conduzindo e as qualidades e fraquezas do sistema. Por exemplo, seu jogo apresenta:

- **Um sistema de combate altamente tático ou um mais simples?**
- **Um sistema de combate social (i.e., regras para disputa verbal e convencimento de outros personagens para fazer o que você quer fazer)?**
- **Regras para combates aéreos?**
- **Um sistema de medo/ horror/sanidade?**
- **Boas regras para criar um roubo?**
- **Um sistema robusto de perícias?**
- **Um sistema fluído de magia para criar os efeitos de improviso?**
- **Um sistema que permite que os jogadores tomem o controle narrativo da história?**
- **Regras para combate em massa?**
- **Regras para a construção de um reino?**

Quando você está avaliando uma ideia, considere a pergunta "Como as regras darão apoio a essa ideia?" Você não tem que descartar nenhuma ideia porque suas regras não são boas para isso, mas você pode querer descartar se não há bases sólidas para lidar com a ideia no jogo de sua escolha.

Por exemplo, considere uma ideia para uma complexa negociação de tratados entre dois reinos. Se você estiver narrando *Advanced Dungeons & Dragons*® 2ª Edição, isso pode ser feito, mas, em sua maioria, fora das regras. Em *Dungeons & Dragons*® 3ª Edição, há regras de como usar diplomacia nessa situação, o que pode fazer com que esse sistema se encaixe melhor. Entretanto, em *Burning Wheel*®, há um sistema de Duelo de Inteligência para combates sociais que se encaixa perfeitamente para essa premissa. Você pode conduzir a negociação de tratados em qualquer um desses sistemas (ou incontáveis outros), mas ela irá funcionar melhor em um do que em outros.

Conheça sua campanha

A campanha que você está conduzindo é outra área de consideração quando estiver selecionando ideias. Qualquer campanha, desde um cenário pronto como *Dragonlance*® até um mundo próprio, vai colocar restrições em o que se encaixa ou não em seu cenário. É por isso que é importante ver se sua ideia se encaixa ou não no mundo de jogo, não apenas nas mecânicas de jogo.

Ideias que ficam além das expectativas do mundo de jogo podem destruir o interesse dos jogadores e podem impedir que eles sejam capazes de imergir no jogo devido à lógica inconsistente que essas ideias introduzem. Por exemplo, é bem provável que aliens invadindo sua campanha de *Dragonlance*® em discos voadores cause uma perturbação em sua mesa.

Apesar de algumas misturas de gêneros poderem levar a grandes momentos de jogo (o clássico modulo de *AD&D*® *Expedition to the Barrier Peaks* é um exemplo

perfeito disso), é melhor focar sua seleção em ideias que estão de acordo com a lógica do mundo de campanha. Se quiser expandir essas fronteiras, é uma boa ideia discutir isso com seus jogadores antes para ter certeza que eles estão interessados em jogar esse tipo de jogo. Você não precisa revelar sua ideia inteira, mas você pode dar uma prévia com algumas linhas: "E se seus detetives encontrassem pistas que os levam a descobrir a existência de formas de vida alienígenas?"

De vários ângulos

Com algum entendimento de seus jogadores, seu próprio estilo e o jogo que você está jogando, agora você pode olhar para suas ideias objetivamente. Quando faço isso, passo minhas ideias por um filtro mental que se parece mais ou menos assim:

1. **Superficialmente, acho essa ideia interessante? (A maioria das vezes eu acho, já que ela está em minha lista de brainstorm)**
2. **É algo que meus jogadores vão querer jogar? (Como uma regra pessoal, eu coloco os desejos dos jogadores antes dos meus)**
3. **E algo que eu queira mestrar e, se for, há algo em especial que eu deva levar em consideração?**
4. **Essa ideia se encaixa em meu cenário de campanha?**
5. **As mecânicas do jogo suportam esse tipo de ideia?**

Há apenas duas pegadinhas na lista: Se meus jogadores não quiserem jogar, ou se eu não quiser mestrá-la, então a ideia não funciona. Se eu não acho que a ideia é tão interessante, ainda tem tempo de melhorá-la até a próxima fase e se as mecânicas do jogo não dão apoio, sempre posso trabalhar nisso.

Quando fazemos muito pouco

Quando você pega uma ideia antiga e a usa, você está fazendo muito pouco durante a seleção. Algumas vezes a única coisa que impulsiona o processo de seleção é o alinhamento de sua zona de conforto e a apresentação de alguns problemas.

Deixando ideias ruins entrarem

Quando você não observa objetivamente como uma ideia vai se comparar aos desejos de seus jogadores, seu estilo como Mestre e o jogo que está conduzindo, você corre o risco de transformar o tempo de desenvolvimento em uma má ideia. A ideia terá falhado em uma ou mais áreas: pode ser enfadonha ou ofensiva para seus jogadores, levando a uma sessão ruim na mesa; pode ser uma que você não consegue passar efetivamente como Mestre, causando confusão durante sua próxima sessão; ou pode ser que não seja muito bem suportada pelas regras, levando a falhas na ação e argumentação sobre regras. Se isso acontecer muitas vezes durante uma campanha, o interesse pelo jogo vai desaparecer.

Narrando o jogo apenas para si

Quando você pega uma ideia baseada em um pressentimento ou em quão legal sua ideia é, você corre outro risco: narrar o jogo que quer narrar, não necessariamente o jogo que seu grupo quer jogar. Seja por acidente ou, menos provavelmente, presunção, você para de contar com a participação dos jogadores; o jogo é o jogo, e eles podem vir a bordo ou não. Se as coisas chegarem a esse ponto, você falhou em um dos principais deveres como Mestre; ajudar a criar uma divertida experiência em grupo.

Quando isso acontece, está sempre acompanhado de uma grande desunião: o Mestre está tendo o momento de sua vida narrando uma grande história pela qual ele se apaixonou, enquanto seus jogadores estão tendo um terrível e entediante momento porque partes do jogo — ou toda a campanha — não chama sua atenção. Esse tipo de jogo não pode ser sustentado e eventualmente irá implodir conforme os jogadores retiram seu apoio.

Quando fazemos demais

Gastar muito tempo no processo de seleção sempre é o resultado de um ou dois problemas: uma inaptidão de selecionar uma ideia ou de eliminar muitas ideias. Em ambos os casos o resultado final é que as ideias potencialmente boas são deixadas para trás. Quando você é muito seletivo você acaba se enraizando em sua zona de segurança e, apesar disso não necessariamente significar que você irá narrar uma sessão ruim, isso significa que você não está crescendo como Mestre. Isso também significa que, com o passar do tempo, suas histórias irão mostrar uma falta de originalidade.

O problema em não selecionar as ideias eficientemente é que isso atrasa o início do resto de sua preparação, fazendo com que você tenha que se apressar nas outras fases; em compensação isso gera stress. Isso também pode forçá-lo a fazer um trabalho meia boca e tomar atalhos conforme se apressa pelas fases seguintes, o que pode levar a outros problemas (como já discutimos anteriormente). Quando o jogo parece acelerado, é sempre devido à falta de acabamento durante a preparação ou por um desconforto visível do Mestre sobre não ter gasto tempo suficiente preparando a aventura. Os jogadores percebem essas coisas.

Técnicas de aprimoramento

Se sua habilidade de selecionar boas ideias está enferrujada ou subdesenvolvida, não tema: Sempre há formas de melhorar suas habilidades. Aqui estão algumas áreas específicas que você pode trabalhar.

Artista: Matt Morrow

Mantê-las separadas.

A coisa mais importante para fazer é o reconhecimento dessa habilidade — selecionar boas ideias — como uma parte própria dentro do seu processo de preparação. Mestres muitas vezes misturam brainstorm e seleção. Eles começam com uma lista de ideias, mas então eles saltam sobre a primeira ideia que parece boa e seguem com ela. Isso pode levar a dois problemas.

O primeiro é que, por causa da rodada de brainstorm não ter sido finalizada, a primeira boa ideia pode não ser tão boa quanto outra que teria aparecido se tivesse continuado o brainstorm. A segunda é que pular sobre uma ideia imediatamente corta uma importante parte do processo: olhar as ideias objetivamente e de diferentes níveis. Pular esse elemento pode levar aos problemas da seção "Quando fazemos muito pouco", acima.

Seja introspectivo

Sua habilidade de reconhecer uma ideia que irá funcionar para seu grupo e seu jogo é baseada no filtro pessoal que você cria para peneirar suas ideias. O caminho de criar ou refinar esse filtro é aumentar seu conhecimento sobre seus jogadores, seu estilo como Mestre e o jogo que está jogando.

Se você não souber que tipo de jogadores eles são, vale a pena descobrir isso. O *Robin's Laws of Good Game Mastering* faz um excelente trabalho de categorizar os jogadores em arquétipos compreensíveis, e recomendo pegar uma cópia. Uma vez que você saiba do que é feito seu grupo, ficará mais claro que tipos de aventuras eles gostam ou não, tornando a seleção de ideias muito mais fácil.

Para aprender seu estilo como Mestre, peça um feedback a seus jogadores. Eles, principalmente se seu grupo já joga por um tempo, sabem exatamente que tipo de Mestre você é. Nós nunca nos vemos da forma que os outros nos vêem, então é provável que você não saiba que tipo de Mestre você é. Se você for sensível, ou não for acostumado a críticas objetivas, isso pode ser um processo desconfortável, e um que muitas pessoas evitam. Se estiver nervoso perguntando diretamente, faça uma pesquisa anônima e tenha seu resultado dessa forma. Uma vez que você sabe seu estilo, saberá quais ideias são seu forte.

Gaste algum tempo para olhar o jogo que você está narrando e considere o que ele faz bem e o que faz pior. Se você tiver jogado um monte de jogos diferentes, você provavelmente irá reconhecer que aspectos das regras são fortes, fracos ou inexistentes. Se você não teve contato com muitos outros jogos, então faça um pouco de pesquisa: leia resenhas de jogos e veja o que os críticos dizem sobre eles, ou visite fóruns de jogos como o RPGnet (*rpg.net*), ou aqueles mantidos pelas companhias de jogos ou fãs e peça por ajuda.

Construa seu filtro

Uma vez que você sabe o que faz uma ideia valer o tempo de desenvolvimento, a próxima coisa a fazer é priorizá-las e decidir o que é mais importante para você. Por exemplo, é mais importante que a ideia seja divertida para seus jogadores, ou que as regras dêem um bom apoio? Ou é mais importante que ela esteja em sua zona de conforto, após o qual você pode considerar ou não se seus jogadores vão gostar dela? Essas prioridades irão refinar suas habilidades em fazer suas seleções.

Se seu problema é que você está fazendo seleções erradas, então volte e verifique suas prioridades para ver se as colocando em uma ordem diferente você obtém um resultado melhor. Se a questão não são suas prioridades, então revise o que você sabe sobre os jogadores, seu estilo de Mestrar e seu jogo para ver se está fazendo suposições baseadas em dados errados.

Classifique o nível de sua habilidade

Como estão suas habilidades de seleção? Reserve um momento para quantificar o nível de sua habilidade usando os critérios abaixo.

Frequência

Em uma escala de 1-5, quantas vezes você formalmente faz uma seleção de ideias de sua lista de brainstorm para as sessões que você planeja?

1 - Nunca (Eu apenas pego a primeira ideia que parece boa e sigo com ela)

2 - Pouco Frequente (Eu só penso sobre seleção quando tenho mais de uma ideia boa na lista)

3 - Ocasionalmente (Eu escolho algumas boas ideias da lista entre algumas sessões e as estico o quanto puder)

4 - Regularmente (Eu me certifico de pegar a melhor ideia da lista antes de começar a escrever)

5 - Sempre (Eu avalio todas as minhas ideias antes de escolher uma para um jogo)

Qualidade

Em uma escala de 1-5, como você avaliaria sua habilidade em ser objetivo ao selecionar ideias?

1 - Inexistente (Eu uso o que acho que será legal, e não me preocupo com o que os outros pensam)

2 - Fraco (Eu uso o que eu quero desde que eu ache que meus jogadores não odiarão)

3 - Competente (Eu procuro por ideias que serão divertidas de mestrar e que eu ache que meus jogadores irão gostar)

4 - Habilidoso (Eu sei que tipo de Mestre eu sou e que tipo de jogadores eu tenho, então eu procuro pelo que se encaixa melhor)

5 - Mestre (Eu conheço meus jogadores, eu mesmo e o jogo que estou conduzindo e eu faço questão de escolher uma ideia que funcione em todas as áreas)

Somando esses números você terá uma classificação entre 2 (inábil) e 10 (maestria), sendo 6 a média. Assim como antes, observe a diferença entre seus números em cada área e se foque em aumentar o mais baixo. Se ambos são iguais, então comece a melhorar a Qualidade de sua habilidade, para que, quando você selecionar ideias, selecione as melhores. Conforme sua habilidade de fazer boas seleções melhora, você irá rejeitar mais ideias, o que o forçará a revisar e selecionar ideias mais regularmente. Sua lista inicial irá ganhar uma nova vida.

História Real: Algumas Ideias Melhoram Com O Tempo

Quando eu começo uma campanha, faço uma rodada inicial de brainstorm para gerar ideias que pareçam interessantes para o jogo que vou conduzir. Neste momento eu não sei muito sobre os jogadores ou o mundo de jogo. Minha seleção da ideia que irá formar a base da primeira sessão é feita baseada mais em um pressentimento do que um conjunto refinado de critérios.

Eu sempre guardo a primeira lista de brainstorm, adicionando-a nas sessões de brainstorm seguintes; eu nunca uso nada dessa lista. Mais tarde na campanha, quando é hora de selecionar mais ideias, eu volto a minha lista e começo do topo.

O que percebi é que, ao voltar à essa lista, esses mesmos conceitos se tornam mais e mais interessantes conforme eu saiba mais sobre os personagens e a campanha. Após uma sessão onde os jogadores foram traídos pelo barão local, aquela ideia semi-formada sobre derrubar o governante local, de repente se tornou mais interessante. Brainstorm é basicamente, criar algo do nada. Seleção é sobre contexto e quanto mais seu jogo avança, mais profundo seu contexto se torna — e é mais provável que as ideias mais fracas de sua lista inicial ganharão uma nova vida.

Artista: Christopher Reach

Capítulo 5: Conceitualização

Uma ideia é apenas uma semente; ela é breve e imatura. Para que ela cresça em algo que você possa usar, é necessário plantá-la no solo de sua mente, deixá-la criar raízes e permitir que cresça e eventualmente floresça. O ato de expandir uma ideia em algo que possa ser jogado, seja uma cena uma sessão completa, é chamado de conceitualização.

Esse processo começa com uma inundação de ideias e, ao aplicar alguma introspecção baseada em seu conhecimento sobre seus jogadores, estilo de Mestrar, jogo e campanha brota uma ideia para ser usada em sua futura sessão. Agora essa ideia deve ser expandida e transformada em uma sessão lógica, aventura ou história através de uma série de perguntas e respostas.

Quando conceitualiza uma ideia você precisa pensar nela como uma história que você vai jogar na mesa. Como qualquer história, ela precisa ter um começo, progredir ao longo de um caminho lógico e chegar a alguma conclusão. Isso não significa que seja linear ou que a história ignore a escolha do jogador; ao invés disso, é uma estrutura para a conceitualização. Se sua sessão fosse uma história, o que seria necessário incluir? Você precisa incluir localizações e NPCs importantes, cenas que fluam bem (e, se aplicável, entre si), uma conclusão possivelmente dramática, e mais — sem buracos na história ou outras inconsistências.

Nesta fase você irá criar um monte de informação. Dependendo de quão boa seja sua memória, você pode querer fazer anotações. A meta nesta fase não é criar anotações detalhadas e estruturadas, mas sim se tornar familiar com o escopo total da sessão. Se anotações lhe ajudam a fazer isso, não há nada errado em fazê-las.

Está nos detalhes

Se você é igual a maioria das pessoas, você aprendeu o processo de conceitualização nos seus primeiros anos — quando aprendeu a escrever. Em seu cerne, esse processo por ser resumido em cinco questões clássicas: Quem? O quê? Onde? Por quê? Como? (Em jogos "Quando" normalmente é uma conclusão precipitada: "Quando a aventura ocorre," normalmente na próxima sessão.) Essas perguntas o ensinam a criar detalhes básicos de uma ideia, o que é um ótimo lugar para se começar.

Pegue a ideia que você selecionou na fase anterior do processo de preparação e pergunte a si mesmo as questões abaixo. A fim de proporcionar exemplos claros, as questões nesta seção são voltadas para um jogo tradicional de fantasia (Persona-

gens bonzinhos x os vilãos maus), mas isso não implica que eles funcionem apenas para esse gênero ou estilo de jogo.

Quem — Quem está atrás do Objetivo? Quem está tentando impedir os personagens? Quem são os NPCs envolvidos?

O quê — O que os personagens estão procurando? O que irá acontecer para fazer a sessão andar? O que irá fazer essa cena mais empolgante? O que irá acontecer se os personagens falharem? O que o vilão irá fazer para retaliar caso eles sejam bem sucedidos?

Onde — Onde os personagens estarão no início da sessão? Onde eles precisam estar quando acabar? Onde a sessão se passará? Onde os vilões estão espreitando?

Por quê — Por quê os jogadores vão querer ajudar? Por que o vilão precisa ser bem sucedido? Por quê há uma poderosa maldição no templo?

Como — Como os personagens chegam à masmorra? Como os vilões irão preparar suas defesas? Como a armadilha é acionada? Como os NPCs serão mudados após essa sessão?

Ao perguntar essas questões, você estará estimulando sua mente a criar as respostas que expandem a ideia original em uma história. Através desse processo de perguntas e respostas você não está somente expandindo a história, mas também se tornando mais confortável com ela. Quando seus jogadores vão em uma direção inesperada, esse nível de conforto irá ajudá-lo a manter o jogo empolgante e levar a sessão para uma conclusão divertida.

Além das questões básicas acima, há algumas questões especificas que eu gosto para ter certeza que posso responder sobre uma ideia. Estas questões me ajudam a formular uma lógica razoável por trás da história. Quando há uma falta de lógica em uma sessão, você assume o risco de um dos jogadores percebê-la e isso o faz sair da imersão e diversão do jogo. Quanto mais lógica sua história for, melhor ela irá fluir. Em alguns casos as respostas a essas perguntas não precisam ser apresentadas aos seus jogadores - apenas de conhecê-las irá ajudá-lo a conduzir um jogo melhor.

Meta — Qual o problema apresentado na história?

Motivação dos Personagens — Por que os personagens vão querer participar dessa história?

Oposição — Quem ou o quê é a pessoa ou força que impede os personagens de completar a história?

Motivação da Oposição — Por que essa pessoa ou força se opõem aos personagens?

Após entender a lógica da história eu então faço o meu casting. E aqui que eu imagino que localidades e NPCs interessantes irão participar da história. Alguns destes serão trabalhados ao responder as questões acima, mas nem todos.

Aliados dos Personagens — Quem são os amigos dos personagens? Como eles poderiam ajudar? O quê eles podem fazer?

Aliados da Oposição — Quem são os amigos da oposição? Por que eles iriam ajudar? O quê eles podem fazer?

Outros Personagens Interessantes — Quem mais os personagens irão encontrar no decorrer da sessão?

Localidades — Quais são as localidades interessantes onde essa história pode se passar? Onde ficam essas localidades?

Redação da sétima série

Agora, com algum entendimento do que participará, as motivações das partes maiores e algumas localidades e NPCs interessantes, é hora de esquematizar a sessão. Há várias formas de se planejar uma aventura assim como de escrever uma história, mas eu gosto de começar com o básico: A estrutura dramática testada e comprovada que aprendi na sétima série.

Introdução — Como a história começa? Em uma taverna, em uma patrulha de rotina? Baseado nas motivações de seus personagens e jogadores, nós sabemos que uma vez que os personagens encontrarem o problema eles irão querer vê-lo concluído.

Ação Ascendente — Que caminhos os personagens farão para confrontar a oposição? Haverá combate? Uma negociação tensa? Alguma manipulação social? Dependendo da duração da história, eu gosto de 3-4 dessas cenas.

Clímax — Onde os personagens irão confrontar a oposição para determinar quem vence e quem perde? O que a oposição fará para se preparar para o confronto?

Desfecho — O que acontece se os personagens forem bem sucedidos? O que acontece se eles não forem?

Quando sinto que posso delinear toda a sessão, eu sei que cheguei ao final dessa fase de preparação. Eu gosto de destinar um dia ou dois de tempo real para pensar

sobre isso, porque é raro para mim ser capaz de conceitualizar toda a sessão de uma vez. Eu prefiro responder algumas questões enquanto dirijo para o trabalho, responder mais algumas enquanto espero uma reunião começar e termino o resto no próximo dia em casa. Eu gasto tanto tempo na fase de conceitualização quanto eu gasto na fase de documentação (fase quatro, que será vista no próximo capítulo).

Conhecimento é poder

Como na fase de seleção, quanto melhor você entender seus jogadores, sua campanha e seu jogo, melhor irá responder as questões cobertas nesta fase. Uma ideia pode crescer em uma sessão de diferentes formas, cada uma com seu próprio caminho da introdução ao desfecho. Quando perguntar e responder as questões neste capítulo, mantenha essas coisas em mente:

Que tipo de jogadores eu tenho? Saber se seus jogadores preferem combate a negociação irá levar a um tipo de sessão, enquanto jogar com um grupo que prefere elaboradas histórias sociais levará a outro tipo de sessão.

Como essa ideia se encaixa em minha campanha? Uma campanha é uma coleção de histórias. Você quer que essa história se encaixe no tom de sua campanha e quer que seja algo crível dentro do mundo de jogo. Por exemplo, seria uma sessão sobre uma história de destronar o imperador de um reino que só conhece a paz há centenas de anos? Provavelmente não — mas pode funcionar bem se nem tudo é o que parece, e o reino está na verdade fervilhando de descontentamento.

Que mecânicas serão usadas nesta sessão? A história que você criou será expressa em parte devido as mecânicas do jogo. Você vai querer ter certeza de que seu jogo fornece as mecânicas necessárias (e que você irá conhecê-las bem o suficiente para usá-las sem tropeçar), ou estar confortável o suficiente para criar o que precisa dentro do sistema. Por exemplo, uma história sobre uma tensa corrida a barco em águas perigosas irá requerer mais trabalho em um sistema que não possui essas mecânicas de perseguição.

Conceitualizando cenas

As técnicas para conceitualizar as sessões descritas nesse capítulo podem, com um pouco de ajustes aqui e ali, também ser aplicadas para conceitualizar cenas individuais. Sessões são feitas de uma série de cenas, quer elas sejam planejadas ou surjam organicamente durante o jogo, e quando prepara uma cena, você precisa conhecer as respostas para a maioria das questões básicas:

Qual o propósito dessa cena?

Quem está nessa cena e quais são suas motivações?

Onde essa cena se passa?

Quando essa cena se passa?

Responda as perguntas que fazem sentido para a cena, ignore as que não fazem e você estará preparado para todas as cenas. Você também pode voltar para essa fase durante a documentação e usar essas ferramentas para refinar uma cena específica que você está delimitando.

Quando fazemos muito pouco

Quando a conceitualização é reduzida ou eliminada é sempre a sessão que sofre. Por si só, uma ideia não é o suficiente para uma história. Uma ideia é um grande começo, mas sem detalhes adicionais faltarão os elementos dramáticos necessários para criar uma experiência positiva e memorável na mesa. Seus jogadores irão identificar rapidamente, através de experiências desagradáveis, os detalhes que você cortou durante a preparação. Aqui estão os três problemas mais comuns quando se faz a conceitualização.

Artista: Christopher Reach

Falta de lógica

Falta de lógica é um dos sinais mais óbvios de que você não fez conceitualização suficiente. Se você esquecer de considerar as motivações da oposição, seus jogadores não irão entender porque a oposição está envolvida na aventura. Se esquecer os elementos conectores entre as cenas, fazendo com que o inicio da cena ocorra na Terra e a próxima cena na Base Delta na Lua, isso será revoltante para seus jogadores.

Outro problema comum é a criação de um obstáculo sem considerar as ferramentas que os personagens têm a disposição, permitindo que eles o contornem de uma forma que não é divertida para ninguém. Por exemplo, você pode ter criado um vilão e seu covil rapidamente, incluindo algumas armadilhas e vários encontros para desgastar os personagens, mas você se esqueceu que os personagens possuem as magias teleporte e visão remota. Os personagens usam vidência para localizar o vilão, se teleportam para lá e deixam de lado toda a aventura. Quer você tenha os deixado fazer isso ou crie uma desculpa para que a abordagem deles não funcione, nenhuma das soluções será satisfatória para a maioria dos grupos. (Contraste isso com um cenário onde os personagens não possuam nenhuma dessas capacidades, mas gastam tempo e esforço a fim de atingir a mesma meta; isso foi uma solução inteligente para o problema e todos devem ter se divertido no processo.)

A falta de lógica mais complicada é quando você não se assegura que os personagens tenham razões para aceitar uma aventura. Uma vez que seus jogadores começam a questionar porque seus personagens deveriam se importar com a missão, crise ou situação em pauta, você é deixado com poucas opções — todas elas ruins. Você pedir para seus jogadores apenas seguirem você, jogar todo o material preparado fora e improvisar uma nova aventura ou direcionar os personagens pela aventura. Todas as três opções irão azedar a diversão dos jogadores.

O desconforto

É muito fácil cobrir todas as áreas importantes da conceitualização sem fazê-lo de uma forma criativa ou imaginativa. Com o tempo se esgotando para preparar a sessão, ou porque você deslizou de volta para sua zona de conforto, você o faz da forma mais fácil ao invés de surgir com respostas criativas ou imaginativas às perguntas deste capítulo. O resultado é uma história lógica, consistente que também é sem cor, menos empolgante ou — o pior de tudo — chata.

Por exemplo, imagine um jogo de ficção científica onde os personagens vão batalhar contra um bando de piratas espaciais no compartimento de carga de uma nave. Que versão do compartimento de carga parece mais divertida?

A) O compartimento de carga está cheio de caixas.

B) O compartimento de carga está cheio de caixas que estão sendo carregadas, movidas e organizadas por drones autômatos. Os drones ignoram os combatentes, mas conforme as caixas são movidas, elas podem revelar, esconder e fornecer cobertura tanto para os jogadores como para os piratas. Personagens espertos podem ser capazes de hackear os drones, montar neles ou, de outra forma, fazer uso criativo deles.

Ambos são compartimentos de carga, ambos são localizações aceitáveis para um combate, mas o primeiro se tornará apenas mais um combate enquanto o segundo irá transformar o combate em um que os jogadores irão se lembrar.

Documentação lenta

Quando você pega uma ideia e imediatamente começa a escrever as anotações da sessão ao redor dela — em outras palavras, ir direto do brainstorm para a documentação, pulando esta fase — normalmente não é bom. Há muitos detalhes faltando, então você tem que parar e pensar sobre o que escrever para cada parte, parar para considerar cada detalhe, etc. O resultado final é uma fase de documentação lenta e frustrante durante a qual você escreve, então tem que parar para reunir seus pensamentos e vir com novas ideias antes de escrever mais um pouco e assim por diante.

Esse processo é desgastante e consome tempo. Leva muito menos tempo para documentar algo que você tenha pensando com calma e está confortável do que fazê-lo a esmo com uma ideia subdesenvolvida. Quando mais demora para documentar seu jogo, maior é o risco que você corre de não terminar a tempo, o que leva a não ter todas as suas anotações para a sessão ou a cancelar a sessão. Para evitar o cancelamento da sessão você pode se esforçar para continuar escrevendo, aumentando seus níveis de estresse e frustração sobre o jogo.

Quando fazemos demais

Quando nós conceitualizamos demais, começamos a pensar demais na sessão ou cena. Há duas grandes armadilhas relacionadas em pensar demais em sua preparação.

Detalhes demais

Um problema tem um número infinito de soluções, mas seus jogadores só irão escolher uma. Como Mestre, você não deve tentar considerar toda a solução possível, mas sim cobrir a mais provável. Quando tenta contar com toda a possibilidade,

você está usando energia mental em coisas que bem provavelmente não estarão no jogo. É melhor gastar energia nas soluções mais prováveis e, quem sabe, nas duas seguintes mais prováveis como contingência, caso tenha tempo.

Pode ser complicado para descobrir isso no inicio, mas quando estiver confortável com seus jogadores se torna óbvio que soluções eles irão tentar primeiro na maioria das soluções. Conforme você começa a compreender isso, você saberá em que soluções se focar e sobre quais evitar pensar muito.

Anotações inchadas

A outra contrapartida de se pensar demais em uma cena ou sessão é a necessidade de documentar todos os detalhes extras envolvidos. Quando faz isso, você cria anotações inchadas, excessivamente longas e apenas uma pequena parte das quais irá usar durante o jogo. Claro que essas notas irão conter elementos úteis, assim como detalhes desnecessários, mas você terá que peneirar o joio para chegar ao trigo durante o jogo — e isso leva ainda mais tempo.

Técnicas de aprimoramento

Conceitualização é como qualquer outra habilidade: Pode ser aprendida e aprimorada. Aqui estão algumas técnicas de como ajudá-lo a melhorar sua habilidade para criar grandes aventuras.

Conceitualização como seu próprio passo

Assim como o brainstorm e a seleção muitas vezes são combinadas em um passo híbrido, é fácil fazer o mesmo com a conceitualização e a documentação. Para aprimorar a conceitualização você precisa dedicar tempo a esse passo e fazê-lo separado da documentação. Porque a maior parte da conceitualização é um exercício mental e não requer escrita, esse processo pode ser realizado em qualquer lugar que você queira desde que tenha tempo para pensar.

Nós vamos cobrir a forma de como o tempo ocioso para a preparação de seu jogo de forma mais detalhada a frente, mas como o brainstorm, você pode conceitualizar enquanto dirige, espera por uma consulta odontológica ou espera na fila de um mercado. Quando você tem poucos minutos para pensar, simplesmente pegue a ideia ou cenário e comece a trabalhá-la em sua cabeça. Pergunte a si mesmo as questões e escute as respostas. Quanto mais preparação mental você faz conceitualizando a cena, mais preparado você estará quando se sentar para documentar suas anotações.

Andar em círculos

Algumas vezes as respostas às perguntas neste capítulo não surgem facilmente. Uma ou duas virão rapidamente, mas as outras são mais lentas para se formar. Você pode suavizar as coisas ao fazer da conceitualização um processo interativo: Responda uma das perguntas, resuma o que você determinou e então pergunte as próximas. Por exemplo:

> *'A luta com os piratas espaciais irá se passar na nave. Ok, na nave, mas onde? Sala de máquinas? Não, muito seguro. Ponte? Não, como eles chegariam ai? Compartimento de carga? Sim. Compartimento de carga está bom.*
>
> *Ok, então a luta se passa no compartimento de carga. O que acontece enquanto eles estão lutando? Talvez as caixas estejam se movendo? Como? Empilhadeiras automatizadas estão as pegando e movendo. Por quê? A IA da nave está otimizando a carga para descarregar na próxima parada."*

Essa troca de diálogo interno poderia ter acontecido de uma vez, digamos enquanto dirige para o trabalho, ou você pode ter pensando no primeiro parágrafo enquanto esperava na fila da cafeteria e no segundo no mercado mais tarde no mesmo dia. Se você consegue se lembrar do que criou em sua cabeça, isso é ótimo — mas se não, certifique-se de anotar uma sentença ou duas para que você não se esqueça de nenhum detalhe.

Artista: Matt Morrow

História Real: A Questão Columbo

Como um gerente de projetos de TI, gasto muito tempo trabalhando com equipes para desenvolver sistemas e softwares. Na maioria dos casos, meu trabalho é apenas fazer perguntas e manter todo mundo se comunicando. Raramente eu sou o cara que tem a resposta para o problema; eu sou o que ajuda a pessoa que tem a resposta a fazer a solução aparecer. Quando as coisas ficam quietas demais na mesa eu sempre faço o que chamo de "A Questão Columbo." No programa da TV *Columbo*, que foi ao ar pela primeira vez em 1960, o personagem título perguntava uma série de questões inofensivas para fazer os suspeitos baixarem sua guarda antes de caírem em uma pergunta real, que era simples e perguntada de uma forma auto-depreciativa. Essa questão sempre levava o assassino a soltar algo que não deveria ter dito. Uma boa questão Columbo provoca uma resposta quase involuntária.

Quando conceitualizo, sempre faço o mesmo papel em minha cabeça. Faço perguntas simples e as respondo, preenchendo a superfície de detalhes para a história ou cena. Eu continuo dessa forma até que todos os detalhes sejam cobertos e então eu solto a questão Columbo. Na maioria das vezes é "O que os personagens estariam interessados em fazer?" ou "O que tornaria essa cena mais empolgante?" Quando eu puder responder essa questão, eu sei que entendi a história ou cena.

Classifique o nível de sua habilidade

Como estão suas habilidades de conceitualização? Usando as mesmas categorias e classificações dos capítulos anteriores, classifique o quanto você conceitualiza e o quão habilidoso você é nessa atividade.

Frequência

Em uma escala de 1-5, quantas vezes você realiza a conceitualização separadamente do ato de escrever as anotações da sessão (documentação)?

1 - Nunca (Eu não faço qualquer raciocínio antes de escrever)

2- Pouco Frequente (Eu penso na história geral antes de escrever, mas deixo os detalhes das cenas para quando começar a escrever)

3 - Ocasionalmente (Eu penso sobre a história geral e algumas cenas importantes, mas o resto trabalho quando estiver escrevendo)

4 - Regularmente (Eu gasto algum tempo pensando sobre o jogo em geral e todas as cenas antes de escrever)

5 - Sempre (Sempre estou pensando sobre meu próximo jogo)

Qualidade

Em uma escala de 1-5, o quão detalhada é sua conceitualização?

1 - Inexistente (Eu nunca penso sobre os detalhes antes do tempo, eu lido com eles quando faço as anotações ou durante o jogo)

2 - Fraco (Eu me certifico de que a história geral siga uma narrativa livre, mas é isso)

3 - Competente (Eu pergunto as questões básicas quem/o que/onde)

4 - Habilidoso (Eu pergunto as questões básicas e procuro por movitações na história e/ou cenas)

5 - Mestre (Eu analiso minhas ideias de vários ângulos, procurando por falhas lógicas e não paro até que esteja satisfeito como a história e/ou cenas soam)

Como antes, some os números para conseguir uma pontuação variando de 2 (inábil) até 10 (maestria), com a média sendo 6. Se você pontuou pouco em Frequência, trabalhe no planejamento algumas vezes para tornar a conceitualização uma parte normal de seu processo de preparação (e em fazê-lo durante o tempo livre, como quando está dirigindo). Se sua Qualidade pontuar pouco, foque em criar questões que você deve fazer quando estiver trabalhando nesse processo. Dessa forma, quando você conceitualiza, irá fazer o melhor com seus esforços.

Capítulo 6: Documentação

Ideias se tornam conceitos e conceitos se tornam documentos. Escrever coisas tem sido importante na maioria das culturas desde o início da civilização — pinturas rupestres se tornaram símbolos, símbolos eram reunidos por sintaxe e a linguagem escrita se seguiu. Ao mesmo tempo, os humanos sempre usaram comunicação verbal com seus fonemas e sintaxes similares. Por que ter duas formas de comunicação a menos que ambas sejam igualmente valiosas?

Comunicação verbal é a forma do momento. É como nós transmitimos conceitos àqueles ao nosso redor e àqueles conectados pela tecnologia, tais como telefone e vídeo conferências. É rápida, mas pode ser confusa; é fugaz e falta a ela reprodutibilidade (pense na brincadeira infantil "telefone sem fio"). A linguagem escrita é o contrário: é um meio eterno. É lenta para se produzir, mas mais clara; fixa e reprodutível.

O que isso tem a ver com RPG? Ser Mestre é um trabalho muito caótico. No decorrer do jogo é provável que você faça mais de uma coisa em determinados momentos ou coisas sucessivas rapidamente. Coisas como:

- **Narrar uma história**
- **Fazer julgamento de regras**
- **Interpretar o resultado de um dado**
- **Ler o clima da mesa**
- **Responder as questões dos jogadores**
- **Tomar decisões táticas**

Isso é muita coisa para se fazer de um momento para outro e fazê-lo requer uma grande quantidade de processamento mental. Agora imagine que você tem toda uma história para um complexo mistério, com todas as suas reviravoltas, pistas e a identidade do verdadeiro assassino em sua mente enquanto faz tudo descrito acima. É bem provável que alguma coisa se perca e o complexo mistério se torne uma bagunça.

É aqui que as anotações do jogo entram. Suas anotações escritas são estáticas; são suas âncoras no jogo. Quando você perde foco devido à pergunta de um jogador ou outro evento na mesa, elas permitem que você recomece de onde parou. Quando seus jogadores lhe pegam de calças curtas ao fazer uma escolha inesperada, são suas anotações que o permitem revisar o que planejou e deixar seu cérebro fazer os ajustes necessários. Em uma campanha que se estende por meses ou anos, é a natureza duradoura da palavra escrita que lhe permite manter tudo sobre o progresso

do jogo. Esse é o propósito da fase de documentação — o estágio da preparação onde você escreve tudo.

Esse capítulo não se foca no conteúdo específico de suas anotações ou as ferramentas que usa para escrever ou criar as anotações da sessão; esses tópicos serão tratados mais a frente. Ao invés disso, esse capítulo se foca no processo de documentar suas ideias e como esse processo se encaixa em sua preparação.

É pessoal... muito pessoal

A documentação é a fase onde você anota suas ideias em um formato que lhe permitirá acessá-las mais tarde. Frequentemente isso significa escrever anotações, mas você não está restrito a esse formato. Há tantas formas de documentar uma sessão como há Mestres no mundo. Alguns Mestres gostam de fichas catalográficas, outros preferem usar uma wiki e outros, Post It® — se pode ser usado para escrever ou ser escrito, há chances de que um Mestre em algum lugar tenha tentado usar para fazer suas anotações.

Porém, sua documentação tem um propósito que muitas vezes é esquecido por muitos Mestres. A verdadeira meta de suas anotações é deixá-lo confortável o suficiente para conduzir sua sessão. Desde que suas anotações o permitam conduzir o jogo com confiança, não importa que meio você use ou quantas palavras você escreve.

Não há um número mágico de palavras ou páginas para uma sessão. Se escrever 20 páginas de anotações detalhadas é o que o deixa confortável na mesa, então é o que você precisa. Se tudo o que você precisa para estar pronto para improvisar seu caminho durante uma noite são algumas ideias em uma ficha catalográfica, está tudo bem também. A pior coisa que você pode fazer é precisar de 20 páginas de anotações, mas usar apenas uma ficha catalográfica.

Há muitas coisas que podem ser documentadas em suas anotações, inclusive:

Cenas/Encontros — Partes distintas, normalmente conectadas, de uma sessão. Cenas são mais comuns em jogos focados na história, enquanto encontros são mais comuns em jogos de mundo aberto, focados em combates táticos ou baseados em localidades. Tanto cenas e encontros incluem:

- **Descrição** — Para explicar o ambiente para seus jogadores.
- **Diálogo** — Falas específicas para os NPCs.
- **Objetos** — Desde uma pedra rolando a uma espada mágica, cenas normalmente incluem objetos importantes.

Estatísticas — As estatísticas do jogo para vários NPCs e/ou mons- tros que irão aparecer durante a sessão podem ser anotadas ou você pode apenas referenciar o número da página em outro livro onde as estatísticas completas podem ser encontradas.

Mapas/Desenhos — Imagens dos locais envolvidos na sessão desde rabiscos a elaboradas ilustrações. Mapas podem retratar

Regras — Regras específicas do jogo que podem aparecer em jogo durante a sessão. Isso pode envolver regras que você não use com frequência ou regras da casa para serem aplicadas em uma situação específica.

Seu nível de conforto em cada uma dessas áreas vai determinar o quão detalhadas suas anotações precisam ser. Se você pode recitar as regras mais incomuns dos livros, então não precisa documentar as regras em suas anotações. Se você é fraco em criar bons diálogos para seus NPCs, então você vai querer ter mais anotações dedicadas a diálogos importantes. (Falaremos mais para frente sobre como perceber suas qualidades e fraquezas específicas e como refleti-las em sua documentação.)

Documentação é escrever e, como tal, é necessário alguma coisa com o que e onde escrever, um lugar para escrever e tempo dedicado ao processo. Dependendo das ferramentas que você usar e suas habilidades em se focar na escrita independente de distrações, esse processo pode ocorrer em um lugar quieto em sua casa, usando sua caneta favorita e um bloco de notas com capa de couro ou você pode digitar algumas anotações em seu tablet enquanto vai de trem para o trabalho.

Devido às várias formas de como esse processo pode ser realizado, há um amplo espaço para experimentações, é válido tentar escrever em diferentes meios e formas de anotar para encontrar a combinação com a qual você se sinta mais confortável. Ela será diferente para cada Mestre, mas uma coisa é certa para todos nós: quando encontrar a combinação certa para você, o processo de documentação se tornará mais confortável e divertido.

Ao longo dos anos eu experimentei todas as formas que eu podia encontrar para fazer anotações. Assim como muitos Mestres da minha faixa etária (leia: velho), comecei usando folhas soltas e papel quadriculado e escrevia com um lápis. Desde então eu tentei diários, fichas catalográficas, programas de processamento de texto, páginas da web, wikis e softwares de anotações. Escrevi minhas anotações das sessões enquanto estava deitado no sofá, na hora do almoço no trabalho, durante reuniões, em aviões, hotéis, no exterior, etc. Atualmente uso o OneNote da Microsoft® e escrevo principalmente em casa ou durante minha pausa para o lanche no trabalho, mas estou sempre avaliando novos pontos.

A massa da conceitualização + documentação

A parte mais difícil da documentação é separá-la da conceitualização. Há duas atividades distintas que muitas vezes ficam amontoadas. Na fase de conceitualização, uma ideia é expandida e aprofundada com detalhes extras. Na fase de documentação essa ideia detalhada é gravada na forma de anotações escritas. Mas muitas vezes um escritor irá ter uma ideia e então sentar com o pedaço em branco de papel (ou em frente a uma tela em branco) e trabalhar em toda a história.

Não há, necessariamente, nada errado com esta abordagem, mas não é tão eficiente e geralmente não é a melhor forma de usar seu tempo. Quando você funde documentação e conceitualização em um único esforço, haverá buracos durante seu tempo de escrita conforme conceitualiza o próximo elemento antes de seguir adiante. Esse processo pode ser feito para funcionar — imagine as redações da escola, onde lhe é dado um tópico e se espera que escreva uma redação sobre ele. Mas o quão mais fácil seria escrever essa redação se tivesse um dia para pensar sobre o tópico com antecedência e poder chegar com um rascunho.

Apesar da conceitualização e documentação poderem ser feitas ao mesmo tempo, você estará perdendo uma grande oportunidade de melhorar suas ideias pensando sobre elas exclusivamente durante a documentação. Ela requer um lugar e tempo para escrever, mas a conceitualização pode ser feita em qualquer lugar que você

Artista: Christopher Reach

possa esvaziar sua mente para pensar. Aproveite as diferentes necessidades dessas atividades e também o tempo livre entre os jogos para conceitualizar suas ideias e então veja o quão rápido a escrita se torna quando é hora de trabalhar na documentação.

A conceitualização / ciclo de documentação

Não importa o quão bem você separe as duas atividades, sempre haverá alguma sobreposição natural entre a documentação e a conceitualização. Mas lembre-se que você não é obrigado a viajar pelas fases da preparação em ordem; você é livre para se mover para trás e para frente através da "linha temporal da preparação" conforme necessário.

Haverão momentos, quando começar a documentar uma ideia conceitualizada, que você irá perceber que está faltando um detalhe que irá deixar a cena completa. Pode ser que você tenha esquecido de criar uma boa motivação para um NPC, ou que tenha esquecido de descrever totalmente a localidade que quer usar em sua cena. Quando isso acontece, é natural largar a documentação e voltar para a conceitualização para trabalhar nos detalhes que estão faltando e então voltar para a documentação.

No momento, eu conduzo um jogo a cada três semanas. Eu uso a semana após o jogo para a preparação da campanha e brainstorm. Então pego minha ideia e gasto a segunda semana conceitualizando-a casualmente. A semana antes do jogo é quando eu escrevo minhas anotações. Após uma semana de conceitualização, eu sento para escrever um rascunho das cenas e a maioria das cenas criadas. Isso torna a documentação muito menos dolorosa, já que todo o trabalho duro já foi feito.

Quando fazemos muito pouco

Quanta documentação é muito pouco? Não é uma questão de número de páginas — é uma questão sobre níveis de conforto. Pouca significa que você não escreveu detalhes suficientes sobre a sessão para estar confortável a conduzi-la. Há muita informação em sua cabeça e ela não está presente de uma forma que seja acessível e útil. Para alguns Mestres isso significa que cada detalhe deve ser anotado, enquanto que, para outros, isso significa apenas um resumo em um cartão, mas quando ambos fazem pouco, o efeito é o mesmo.

Quando não está confortável conduzindo a sessão ou é pego desprevenido, você fica rendido. Você para demais, mexe nos papéis, fica abrindo os livros. Seus jogadores irão sentir isso e mentalmente se desligam do jogo. Isso é matador quando você está mestrando. Fazer preparações sólidas em cada uma das fases irá ajudar a evitar isso.

Vamos ver mais detalhes sobre esses problemas e como evitá-los.

Notas perdidas

O guru da produtividade, David Allen, diz que a mente é uma ferramenta horrível para se lembrar das coisas. A "RAM Mental", como ele chama, irá gravar algo para você, mas nem sempre irá trazê-lo de volta quando precisar — especialmente se estiver distraído. O ato de Mestrar é uma distração constante. Se você tiver armazenado todos os detalhes importantes de seu jogo na memória e está tentando recuperá-los enquanto administra as ações na mesa, você irá se esforçar demais. Quando isso acontece, começa a perder as coisas.

Dependendo do jogo que você mestra e os tipos de sessões que você conduz, os detalhes perdidos têm diferentes níveis de impacto. Se estiver conduzindo uma clássica exploração de masmorra e você se esquece de mencionar a porta à direita, seus jogadores podem perder apenas alguns encontros, algum XP e um pouco de tesouro. Se você está conduzindo um mistério sombrio e se esquece de dar aos jogadores uma importante pista, então, pode ser impossível para os jogadores resolverem o mistério ou pode ser necessário que você pause o jogo e faça um retcon (abreviação para "continuidade retroativa", do inglês *retroactive continuity*, que é o ato de mudar algo no jogo após o fato) para encontrar a pista — um processo desgastante.

Se você se encontra lutando para administrar os detalhes de sua sessão e tem feito pausas frequentes onde você está enrolado, tentando descobrir o que fazer a seguir, então você precisa documentar mais detalhes.

Pego desprevenido

Como discutido no capítulo de conceitualização, uma aventura é uma progressão do início ao fim. Na literatura, o autor está completamente no controle de como os personagens irão progredir através do arco. Mestres não possuem esse luxo. Seus jogadores possuem livre arbítrio para decidir como progredir através da aventura. Ao mesmo tempo, não importa quanta liberdade os jogadores tenham, os Mestres sempre esperam que eles assumam um certo caminho e fazem sua conceitualização e documentação com esse caminho em mente.

Mas não importa o quão bem conheça seus jogadores, haverá momentos em que eles fazem o inesperado (o que é uma das coisas que torna Mestrar tão divertido). Quando eles o fazem, como Mestre, é esperado que você ajuste a aventura e continue em frente. Se não possuir uma versão escrita da aventura à mão, então é bem mais provável que você fique perdido sobre como seguir em frente.

Se estiver armazenando toda a aventura em sua cabeça e é pego de calças curtas, você corre o risco de congelar enquanto tenta se lembrar para onde a história está indo para que possa contar com essa mudança inesperada. Documentação lhe dá

algo para usar como referência para que possa se focar nos ajustes, não em lembrar cada detalhe.

Se achar que normalmente reage mal é quando pego desprevenido pelas decisões de seus jogadores, você pode não estar documentando suficientemente os detalhes sobre o jogo para usar como referência.

Desastre nas regras

Nada esfria mais o jogo como folhear o livro de regras durante uma cena tensa ou dramática. Imagine uma cena de batalha épica em gelo fino e rachado entre os personagens e algum grande vilão. De repente o gelo abaixo de um personagem cede e ele afunda! O jogador olha para você ansioso, esperando para saber o que acontece em seguida. Eles têm que fazer um teste de Nadar? Eles recebem dano da água gelada? Quanto tempo o personagem prende sua respiração?

Se estiver despreparado, você sabia que a batalha iria se passar no gelo, mas imaginou que o livro de regras tinha todas as regras relevantes para isso — poderia ter dado uma olhada. Mas que seção lhe diz o quanto eles podem prender a respiração? Está coberto nas ameaças ambientais ou na seção sobre o atributo Vitalidade? Novamente, onde estão as regras para testes de natação? A armadura afeta a natação e essa regra está na seção de armaduras ou no capítulo de perícias?

Se estiver preparado, você sabia que a batalha iria se passar no lago congelado e planejado que mecânicas poderiam aparecer em jogo. Você anotou sobre os testes de natação, personagens prendendo sua respiração, como armaduras se comportam em jogo (incluindo os modificadores para as armaduras que os jogadores estão vestindo) e incluiu o número das páginas do livro de regras, apenas para caso de necessidade.

O Mestre preparado não vai perder o ritmo e será capaz de manter a ação em movimento e os jogadores envolvidos. O Mestre despreparado irá pegar seu livro de regras e pausar o jogo.

Se acha que depende demais do livro de regras durante o jogo, você pode não estar incluindo notas suficientes sobre as regras relevantes na documentação de sua sessão.

Quando fazemos demais

Realmente existe isso de documentar demais? Se a documentação o ajuda a estar preparado, você poderia estar preparado demais? A resposta curta é não, você não pode estar preparado demais — mas há algumas contrapartidas para super-documentação.

Artista: Christopher Reach

Tudo que você faz é escrever

Documentação leva tempo, e também requer que você sente e trabalhe no seu meio de escrita. Então, quando super-documenta, acaba gastando muito tempo que poderia ser gasto em outros aspectos de seu jogo ou não necessariamente trabalhando nele. Se você tem um monte de tempo livre, então provavelmente não irá sentir o aperto disso porque está simplesmente trabalhando em suas anotações. Quando você tem tempo mais limitado devido ao trabalho, relacionamentos e/ou filhos, esse tempo apertado pode ser esmagador.

Em muitos casos, Mestres que se sentem que nunca conseguem escrever suas anotações antes de uma sessão estão escrevendo demais. O que leva a uma espiral descendente:

- **Stress por não ter terminado as anotações**
- **O jogo não está completamente preparado**
- **O Mestre não está completamente confortável para conduzir uma sessão incompleta**
- **Não conduz as sessões com confiança total**
- **A vontade do Mestre conduzir o jogo diminui**
- **O grupo de jogadores sofre.**
- **A campanha é cancelada.**

A pior parte dessa espiral não está ligada a nenhuma campanha ou jogo específico, mas em vez disso, é uma nuvem que paira sobre aquele Mestre de jogo a jogo. Nem toda super-documentação irá ajudá-lo a evitar essa situação.

No andar da sala de edição

Outro efeito colateral da super-documentação é que seu material não será usado. Seus jogadores irão levar a sessão para um caminho específico e algumas das escolhas deles deixarão algumas partes de sua documentação irrelevantes. Por exemplo, considere um jogo em que você escreveu nomes e personalidades de todos da cidade próxima à masmorra. Quando seus jogadores visitarem a cidade, eles podem interagir com absolutamente todos e você saberá quem são eles, suas metas e aspirações, seus segredos, etc. Então, durante a sessão, seus jogadores decidem pular a cidade e ir direto para a masmorra porque eles não precisam de suprimentos.

Um bom mestre marca essa documentação extra para experimentar e usar as peças posteriormente, na esperança de incorporá-las no jogo. Quem sabe os personagens visitem a cidade após explorar a masmorra, ou se eles evitarem completamente a cidade então o material pode ser usado em outra cidade de algum lugar.

Um Mestre ruim melindra-se com os jogadores por não ter usado o material que ele criou e os conduz até a cidade, para que possa usar o material. Isso pode ser satisfatório para o Mestre, que agora pode justificar seu trabalho duro, mas pode levar a frustração ou ressentimento por parte de seus jogadores. Se não super-documenta, você irá evitar a tentação de fazer isso.

Técnicas de aprimoramento

Você pode refinar e aprimorar suas técnicas de documentação. Aqui estão algumas técnicas para tornar sua documentação mais eficiente.

Separe o pensamento da escrita

Para ser mais eficiente com sua documentação, evite a massa da conceitualização + documentação: realizar ambas as atividades ao mesmo tempo. Ao invés disso, certifique-se de dedicar tempo para conceitualizar suas ideias para que seus detalhes amadureçam e cresçam. Use as dicas dos capítulos anteriores para aperfeiçoar suas habilidades de conceitualização, de modo que no momento em que se sente para escrever apenas coloque os detalhes de sua mente para o papel. Isso irá acelerar seu processo de documentação.

Escrever com efeito

Nós falaremos muito mais sobre isso no capítulo seguinte, mas tenha certeza que você está documentando apenas as coisas que precisa para deixá-lo confortável quando conduzir a sua sessão. Evite florear a escrita e pule os detalhes que você se sente confortável improvisando. As coisas que coloca em suas anotações devem ser as coisas que vão lhe ajudar uma vez que o jogo tenha começado. Quanto menos você escrever em uma determinada sessão, mas rápido você irá acabar sua documentação.

História Real: Falado de Eros de Grafia e Vírgulas, Desnecessárias

Nunca fui muito bom na grafia, e a gramática também não era meu forte. Eu tive editores que brincavam dizendo que cobrariam pelo número de vírgulas que eles tinham que remover de meus manuscritos, ao invés de por página. Eu sou uma dessas pessoas de exatas/ciências que são melhores em codificar uma linguagem de programação do que encontrar o particípio de uma frase.

Eu costumava perder um monte de tempo durante a escrita de minhas anotações da sessão tentando torná-las perfeitas. Eu olhava as palavras de cima a baixo, reescrevia frases e fazia todo o tipo de edição. Em seguida me ocorreu que era bem provável que ninguém visse minhas anotações além de mim, então, porque gastar tempo escrevendo frases estruturadas corretamente ou palavras sem erro já que eu era capaz de ler e usar o que tinha escrito em minha sessão?

Então, se você é um perfeccionista quando se trata de escrever, desapegue. Não estou dizendo que você deve abandonar totalmente as regras de gramática, mas não perca tempo precioso passando um pente fino em suas anotações para verificar se a estrutura da frase está adequada. Ao invés disso escreva suas ideias e jogue.

Seja proficiente em seu meio de escrita

A documentação é uma atividade física (não-mental) e requer algum nível de capacidade e habilidade. Certifique-se de que, por mais que documente suas anotações, você esteja confortável com a atividade e seja proficiente nela. Se você escreve suas anotações à mão, mas tem uma letra horrível e sua mão dói a cada dois minutos,

então a documentação será lenta e dolorosa. Se você digita 90 palavras por minuto, então digitar suas anotações será uma escolha muito melhor. Escrever à mão e digitar são habilidades que podem ser trabalhadas e melhoradas com prática.

Isso também se aplica para entender qualquer software que você escolha usar em sua preparação. Se quiser fazer mapas digitalmente, mas não é proficiente com seu software de mapas, você terá dificuldade em criar mapas para seu jogo. Se estiver usando software para gerar NPCs, mas não está acostumado com ele, sua documentação irá se arrastar. Reserve tempo entre os jogos para aprender sobre seu software e, até que você seja proficiente com ele, dedique tempo extra para sua preparação.

Classifique o nível de sua habilidade

Vamos descobrir o quão proficiente você é na arte da documentação — pegar os conceitos de sua sessão e cenas e colocá-las no papel.

Frequência

Em uma escala de 1-5, quantas vezes você realiza a documentação como uma atividade separada de aprofundar as ideias (conceitualização) para suas sessões, deixando tempo suficiente para se focar na documentação.

1 - Nunca (Eu nunca escrevo o material que preciso antes da sessão)

2 - Pouco Frequente (Eu escrevo meu material, mas sempre termino em cima da hora de mestrar)

3 - Ocasionalmente (Eu escrevo meu material e termino a tempo, mas eu sempre me sinto sob pressão ou estressado no final)

4 - Regularmente (Sou bom em escrever meu material com algum tempo de sobra)

5 - Sempre (Eu nunca estou com pressa, minhas anotações sempre estão prontas alguns dias antes da sessão)

Qualidade

Em uma escala de 1-5, o quão bem suas anotações servem durante as sessões?

1 - Inexistente (Tenho muito pouca coisa documentada e há buracos que precisam ser preenchidos)

2 - Fraco (Parte de meu material é útil, mas no geral estou por conta própria.)

3 - Competente (As partes grandes estão criadas, mas eu normalmente tenho que parar uma ou duas vezes durante a sessão para olhar mais alguma coisa)

4 - Habilidoso (Minhas anotações deixam-me em um alto nível de conforto para conduzir a sessão e raramente preciso parar para olhar mais alguma coisa)

5 - Mestre (Com minhas anotações a mão, estou pronto para tudo)

Some os números para conseguir uma pontuação variando de 2 (inábil) até 10 (maestria), com a média sendo 6. Se sua Frequência está baixa, trabalhe dedicando tempo para a documentação e certifique-se que a conceitualização e documentação sejam atividades distintas. Se a pontuação de sua Qualidade está baixa, foque em procurar o que está acontecendo com suas anotações — e mais importante, o que você está colocando nelas.

Capítulo 7: Revisão

Erros acontecem. Coisas são deixadas para trás. Ninguém é perfeito.

A criação das anotações de sua sessão é um processo que pode possuir vários componentes, desde a escrita de cenas a criação de diálogos específicos, gerar estatísticas de NPCs, desenhar mapas, ou mesmo a criação de adereços. É um processo que algumas vezes é feito em várias etapas e para alguns até em lugares diferentes. Há vários lugares onde os erros podem brotar. Antes de conduzir sua aventura, que cresceu de uma ideia que então foi conceitualizada e documentada, você deve reservar algum tempo para ter certeza de que não cometeu nenhum erro ao longo do caminho antes de levá-la para seus amigos.

Erros variam em tamanho, desde minúsculos erros que dificilmente chamariam a atenção durante a sessão a monstros colossais que o fazem lutar como um doido para consertá-los no meio do jogo. Os pequenos são coisas como erros de grafia, quantidades incorretas de tesouro e outras pequenas omissões. Erros médios são aqueles que não vão atrapalhar o jogo, mas continuam necessitando de pequenos ajustes — coisas como a falta de um diálogo para uma cena, esquecer as estatísticas para um encontro ou omitir a referência a uma regra que você pode precisar. Grandes erros são aqueles que interrompem sua caminhada, os piores sendo a falta de lógica na aventura. Estes, muitas vezes exigem que você pare o jogo e pode ser necessário retroceder uma cena ou fazer um retcon por causa do erro.

Sempre que a fluidez do jogo é interrompida, a atenção de seus jogadores irá vagar. O tempo necessário para reagrupar e trazer todos de volta é tempo perdido sem diversão. Como Mestre, parte de seu trabalho é manter o jogo fluindo. Uma vez que a maior parte da narração deriva de você e sua documentação, você precisa estar mentalmente confortável com sua sessão e suas anotações precisam estar completas. Para alcançar esse nível de preparação, tanto mentalmente como em suas anotações, você precisa revisar o que fez até então.

Os três revisores

Durante a fase de revisão, você olhará para o material de sua sessão como um todo — o que está em sua mente e o que está escrito. Essa fase considera esses dois elementos juntos e avalia se estão completos, assim como lhe dá uma chance de perceber e consertar erros e omissões. Um erro comum é achar que revisar seu trabalho significa apenas conferir a grafia e a gramática. Apesar de isso ser um componente menor dessa fase, esse processo envolve muito mais do que isso.

Quando revisa, você precisa abordar a preparação da sessão da perspectiva de três revisores, cada um com um foco diferente; o corretor, o diretor e o playtester. Imagine que esses sejam pessoas diferentes, cada um revisando seu trabalho.

O corretor

O primeiro papel que você deve assumir é o do corretor. Esse é o revisor mais antigo que você conhece, porque você foi apresentado a ele na escola. O trabalho do corretor é olhar a escrita atrás de erros em sua documentação. Os erros mais básicos são de grafia e gramática. Apesar desses não serem tão importantes (como discutimos no capítulo anterior), se encontrá-los, corrija.

O corretor também procura por erros de transcrição e omissão — coisas como esquecer-se de anotar os pontos de vida de um NPC ou que tipo de tesouro há em um cômodo da masmorra — assim como flagrar erros como por exemplo deixar de fora estatísticas em um jogo com mecânicas complicadas.

Em seu papel como corretor, leia suas anotações para que estejam precisas e completas. Um bom conjunto de anotações, livre de distrações e erros problemáticos, lhe dá uma fundação forte para conduzir seu jogo.

As habilidades do corretor incluem conhecimento da gramática e grafia básicas, atenção a detalhes e familiaridade com as regras do jogo.

O diretor

Quando olhar a sua preparação nessa função, pense em si mesmo em parte como Mestre e em parte como um diretor de filme. O trabalho de um diretor é ler suas anotações e examinar a estrutura da sessão para garantir que não há falhas lógicas, que flua bem e que faça sentido — essencialmente, que exista continuidade. Se certifique que as cenas conectem-se uma na outra, se for esse tipo de sessão; examine as motivações de seus NPCs e considere se eles estão agindo como deveriam na história. Olhe as localidades e tenha certeza que os personagens e NPCs têm lugares interessantes para ir e considere se sua escrita poderia ser mais descritiva.

Como diretor, você observa tanto a documentação escrita e os conceitos em sua mente. Tenha certeza de que se sente confortável com a aventura, que está familiarizado com todas as suas peças e que você tem uma noção geral de como deve ser jogá-la. Ensaie mentalmente as cenas clímax, trabalhe nas vozes de seus NPCs e avalie seu diálogo para ter certeza que não soa bobo.

Se encontrar problemas, faça revisões e mude elementos da aventura conforme necessário. Trabalhe para tornar sua aventura a melhor possível. Quando tiver terminando o trabalho como diretor, você estará mentalmente preparado para conduzir seu jogo porque sabe como a história soa.

As habilidades do diretor são imaginação, criatividade e entendimento de literatura e narrativa.

O playtester

O revisor final é o playtester. Se o diretor é seu Mestre interior, então o playtester é seu jogador interior. O trabalho do playtester é se mover pela aventura como um jogador, para olhar para a sessão pelo outro lado da tela. Dessa perspectiva, olhe o que o Mestre apresenta e veja se faz sentido. Como jogador, o gancho te motiva? Que decisões você pode tomar durante a sessão? Tente antecipar essas decisões e tenha certeza que preparou o material necessário e pensou em contingências.

O playtester, assim como o diretor, revisa tanto a sua documentação e as ideias em sua mente. Procure por pontos cegos e falhas lógicas que os jogadores possam explorar de formas que façam com que o jogo fique menos divertido. Tente resolver os problemas apresentados não como você espera que eles resolvam, mas como um jogador esperto — procure por brechas, formas de atravessar os desafios e combinações devastadores de poderes que esmagariam a oposição.

Se você, como playtester, encontra uma brecha óbvia na aventura, sente em sua cadeira de diretor e conserte a brecha manténdo o ritmo da aventura. Quando o playtester termina seu trabalho, a aventura é desafiadora para seus jogadores e você está preparado para a maioria das coisas que podem ocorrer durante o jogo.

Artista: Christopher Reach

As habilidades do playtester são o resumo do conhecimento de seu grupo e experiência como jogador, o que vai variar de grupo para grupo.

Um ensaio geral para a mente

Eu trato a revisão de minha sessão e suas anotações como um ensaio geral para o jogo. Normalmente eu reservo o dia do jogo para minha revisão. Sento com minhas anotações e me coloco no papel do corretor, passando pelas anotações para passar a limpo e formatá-las de uma maneira que seja fácil de ler. Quando eu termino de passar a limpo, eu passo para o conteúdo da sessão como um diretor, imaginando cada cena, trabalhando em como descrever as cenas e falando os diálogos dos NPCs. Quando eu sinto que aquela cena está bem acabada, deixo o playtester passar pela cena e imaginar como meus jogadores vão interagir com o material, para antecipar as decisões que eles irão tomar e ter certeza que minha documentação e preparação mental cobrem essas decisões.

Em meu papel como corretor, preciso ser capaz de trabalhar com minha documentação atual, então isso requer que eu esteja na minha mesa ou com meu laptop. Normalmente eu faço a correção na manhã antes do jogo. Meu trabalho como diretor e playtester pode ser feito na minha mesa ou longe dela e, normalmente, resolvo essa parte da revisão durante o dia enquanto me preparo para o jogo.

Quando fazemos muito pouco

Quando você está com o tempo apertado, a fase de revisão é um alvo fácil. E o último passo e quando o tempo urge, a maioria dos Mestres valoriza mais o material escrito do que a certeza de aquele que já tem é da maior qualidade. Além disso, muitos Mestres são excessivamente confiantes que eles capturaram a sessão em sua totalidade durante a documentação. Quando encurta a fase de revisão você abre mão da certeza que suas anotações estão tão boas quanto possível. E quando ignora um ou mais desses revisores (corretor, diretor e playtester), três coisas podem acontecer, como pode ver abaixo.

Onde eu coloquei isso?

Quando deixa de corrigir suas anotações, você corre o risco de perder informações que você iria precisar durante a sessão. Um erro menor pode ser esquecer de anotar quais armas estão no arsenal; uma gafe mais séria seria esquecer as estatísticas do grande vilão que está no clímax central da sessão. Em ambos os casos, essas omissões podem fazer com que se perca o foco e trave durante o jogo. Dependendo de quão séria seja a omissão, você deve ser capaz de improvisar um caminho para passar por isso. Se você não conseguir, então você pode precisar fazer uma pausa para resolver as coisas, interrompendo o ritmo do jogo.

Falta de correção pode dar a seu jogo uma aparência desorganizada. Um Mestre que não fez correção o suficiente folheia o livro em busca daquelas estatísticas ou rola aleatoriamente as armas do arsenal no momento. Ele para e recomeça muitas vezes durante o jogo, se enrolando com as coisas que estão faltando e tentando compensar sua ausência. Seus jogos raramente conseguem impor um ritmo perfeitamente e, se o fazem, eles não ficam assim por muito tempo.

Eu pensei que ele estivesse na ala oeste

Quando você revisa suas anotações com consistência, você normalmente irá descobrir falta de lógica na história. Pequenos erros, tais como esquecer em que cômodo o corpo seria encontrado, podem confundir seus jogadores, o que pode resultar em frustração ou impedir o progresso do jogo. Buracos mais significantes na história podem desviar a sessão, forçando-o a parar o jogo e fazer grandes correções, possivelmente incluindo um retcon. Outros tipos de erros de lógica normalmente aparecem quando se faz a transição entre cenas: os personagens começam no bar em uma das cenas e na seguinte estão no escritório do prefeito, sem nenhuma explicação do que aconteceu entre as duas. Erros de história, falhas lógicas, e buracos no enredo são difíceis de se consertar no meio do jogo sem que ninguém perceba.

Jogos com muitos erros na história possuem enredo confuso que parece pular de cena em cena, sem transições suaves. Enredos não possuem motivações apropriadas ou os NPCs parecem agir de forma arbitrária. Mestres que não considerem a consistência não querem necessariamente parecer desorganizados, mas seus jogadores irão ficar confusos sobre o que está acontecendo no jogo e eles podem culpar o Mestre por conduzí-los pela sessão. É difícil entrar no ritmo neste tipo de jogo devido a confusão causada por sua falta de consistência.

Eu não previ isso

Mestres que não testam seu material mentalmente são surpreendidos pelas ações dos jogadores com frequência. Tais Mestres irão apresentar uma situação que pareca ser um desafio só para ver seus jogadores conseguir uma solução imprevista e problemática. Algumas vezes o Mestre se enrola e uma cena desafiadora se torna muito fácil e decepcionante. Em outras, o Mestre irá proteger seu desafio e anular a ideia dos jogadores. Achar uma explicação plausível do porquê o plano não funcionou pode funcionar bem, mas se feito de forma errada, o Mestre usará seu poder para esmagar a solução criativa dos jogadores. Os jogadores percebem quando suas ideias são anuladas, mesmo que seja bem feito.

A falta de playtest leva a jogos que os jogadores acham muito fáceis ou decepcionantes e pode criar a percepção de que a única forma de resolver um desafio é o jeito do Mestre. Os jogadores acreditam então, com justificativa, que suas contri-

buições para a narrativa não são respeitadas. Esses tipos de jogos deixam os jogadores frustrados e insatisfeitos.

Quando fazemos demais

E possível revisar demais seu material. Muita revisão pode levantar dúvidas em sua cabeça e fazer com que duvide de si mesmo. Você vê erros que não existem, fica obcecado com um único ponto da sessão ou começa a duvidar que a aventura será boa. Quando essas dúvidas surgem você redobra seus esforços para resolver os problemas, mas não termina o que tem que fazer. Ao invés disso você cria uma crítica repetitiva que apenas levanta mais dúvidas e semeia mais confusão. Há algumas armadilhas comuns associadas com super-analisar seu trabalho.

Minúcias

Os goblins devem ter adagas ou espadas curtas? Há seis pessoas ou 2d6 pessoas na taverna? O dono da loja deve dizer, "Os homens estavam aqui noite passada" ou "Aqueles homens estiveram aqui ontem"? Ser minucioso é quando você fica obcecado pelos detalhes menores do jogo ao ponto de desperdiçar tempo ou distrair sua atenção de aspectos mais importantes da fase de revisão.

Mudanças sutis como as mencionadas acima não serão percebidas por seus jogadores. Mestres as vezes acham que eles irão reparar em cada detalhe, mas a verdade é que eles têm muita coisa para pensar; eles estão mais preocupados com a cena maior, ou com os detalhes do que é relevante para a vida e morte de seus personagens, do que com se os goblins estão carregando as "armas" erradas. Então não se atormente com essas pequenas coisas — ao invés disso, coloque suas energias em elementos mais substanciais da sessão.

Dúvidas

Sempre que você procura demais por um erro, você encontra um — quer ele esteja lá ou não. Ao ser crítico você precisa ter a consciência de não ser crí- tico demais. O enredo de uma sessão é como um suéter com um fio solto:

História Real: Informação Demais

Um das coisas que eu adoro, antes da noite de jogo, é um banho quente. O ritual me faz parecer mais profissional; é como se preparar para o trabalho. A razão de eu falar isso é que o banho é minha Fortaleza da Solidão: meus filhos não estão por perto e é tranquilo e quieto. Normalmente eu assumo meu papel como diretor e playtester durante o banho. Eu acho que faço melhor essa reflexão no banho, sem distrações. Passo por minha sessão, prático alguns diálogos importantes e ensaio algumas das descrições. Normalmente saio do chuveiro e vou direto para as anotações para fazer os ajustes finais.

Quando puxa o fio, você desfia o suéter. Com aventuras é o mesmo. Uma pequena mudança em um lugar pode ter um efeito cascata na história e de repente uma pequena mudança leva a mudanças em toda a estrutura da sessão.

A pior hora de ser tornar excessivamente crítico é quando está acabando o tempo antes da sessão. Mudanças precisam ser feitas com cuidado e precisão e isso é difícil de fazer quando está perto da hora do jogo. A outra contrapartida de duvidar de si mesmo é que pode diminuir sua confiança ao conduzir a sessão. Gastando tempo e energia questionando tudo ou partes de sua aventura, você chega na mesa cheio de dúvidas. Essas dúvidas se tornam barreiras durante o jogo, que podem lhe impedir de se envolver completamente com os jogadores.

Técnicas de aprimoramento

Você pode se tornar um revisor melhor e mais efetivo. As carências desta área normalmente caem em duas categorias: tempo e técnica. A avaliação abaixo irá ajudá-lo a decidir se você precisa ou não de aprimoramento em uma dessas duas áreas.

Em termos de tempo, assim como as outras fases da preparação, é importante dedicar tempo suficiente para a fase de revisão se você quer ser capaz de fazê-la bem. Eu acho que a melhor hora de revisar sua preparação é nas horas antes do jogo. Revisar seu material durante esse momento não apenas ajuda a melhorar a

Artista: Matt Morrow

qualidade do material, mas como ela carrega a sessão em sua "RAM Mental" e deixa tudo fresco em sua mente.

No que diz respeito a técnica, lembre-se dos três revisores — o corretor, o diretor e o playtester. Você está realizando todas as três atividades de revisão quando faz a preparação? Está executando-as de maneira uniforme ou se focando mais em uma do que em outra? Se tiver tempo, comece seu processo de revisão em um papel, vá para o próximo quando aquela revisão estiver completa e então dê o terceiro passo no papel final. Ao realizar cada revisão como uma atividade separada, você pode focar em apenas uma tarefa e trabalhar para dominar cada uma delas. Conforme suas habilidades melhoram, irá notar que será capaz de realizar as três revisões sem pensar sobre isso.

Classifique o nível de sua habilidade

Essa será a sua habilidade final de revisão. Vamos descobrir o quão proficiente você é na arte de revisar sua preparação.

Frequência

Em uma escala de 1-5, quantas vezes você realiza uma revisão no material que você irá usar em sua próxima sessão?

1 - Nunca (Eu escrevo uma vez e simplesmente conduzo o jogo)

2 - Pouco Frequente (Eu posso dar uma olhada rápida antes do jogo enquanto o pessoal está se sentando a mesa)

3 - Ocasionalmente (Se eu tiver tempo antes do jogo, darei uma olhada; se não, não esquento a cabeça)

4 - Regularmente (Eu me certifico de olhar as anotações na maioria das sessões; é raro que eu não as revise antes do jogo)

5 - Sempre (Eu nunca mestro algo sem que eu tenha revisado antes)

Qualidade

Em uma escala de 1-5, até que ponto chega sua revisão?

1 - Inexistente (Eu nunca encontro erros)

2 - Fraco (Eu encontro coisas óbvias como estatísticas faltando, mas há um monte que eu deixo passar)

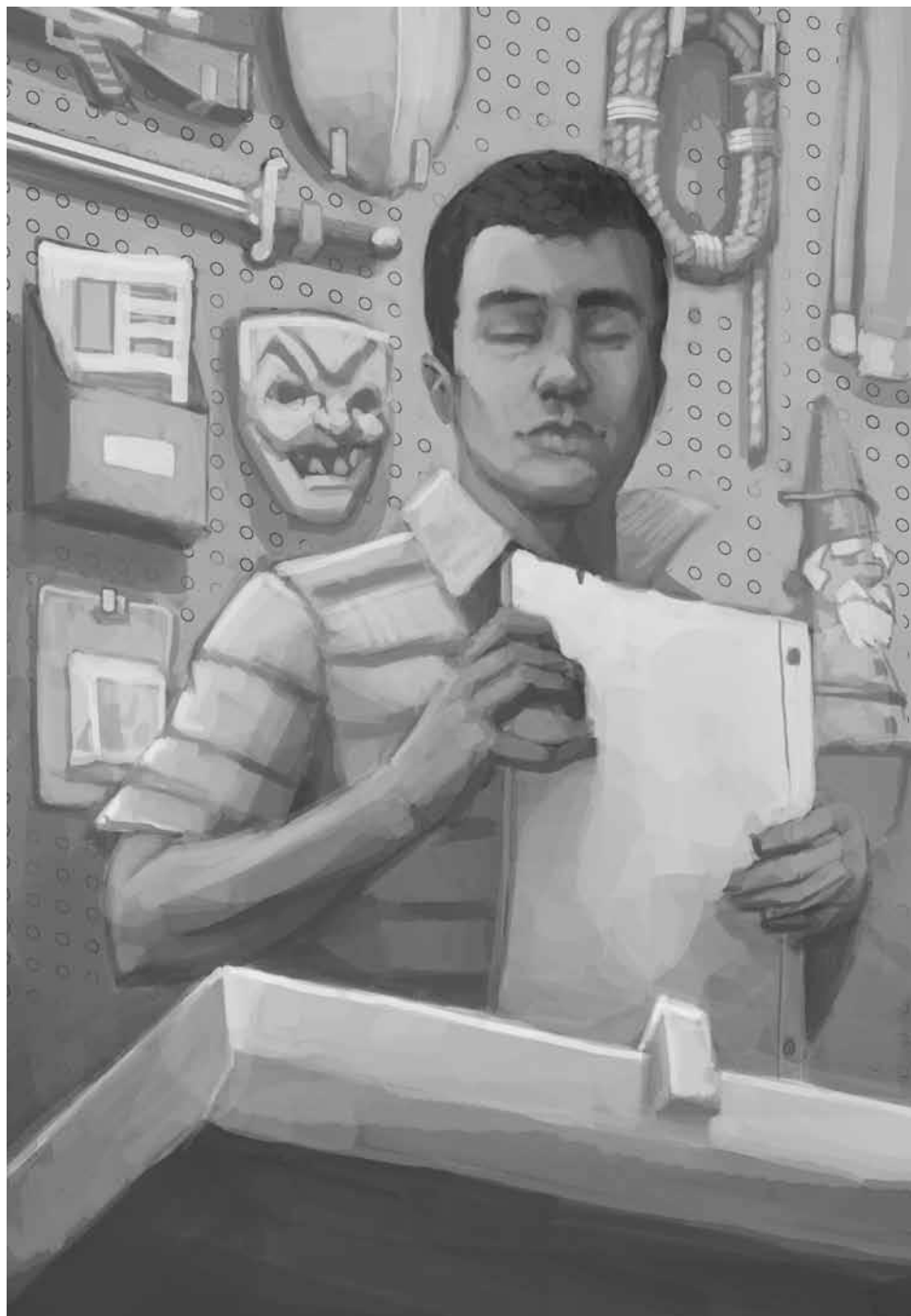
3 - Competente (Eu sou muito bom em um dos três tipos de revisão e razoável nos outros dois)

4 - Habilidoso (Eu sou muito bom em dois dos três tipos de revisão e razoável no terceiro)

5 - Mestre (Eu sou muito bom nos três tipos de revisão)

Some os números para conseguir uma pontuação variando de 2 (inábil) até 10 (maestria), com a média sendo 6. Se sua Frequência está baixa, você precisa reservar algum tempo para revisar as anotações antes do jogo começar. Se sua Qualidade está baixa, avalie suas habilidade em cada tipo de revisão e as distribua da melhor para a pior. Trabalhe no desenvolvimento da pior primeiro e então da segunda pior, para que suas habilidades se igualem.

Caixa de ferramentas de preparação

Artista: Christopher Reach

Capítulo 8: Ferramentas para preparação

Ao longo dos anos eu tentei todos os meios possíveis para fazer minhas anotações. Passei por fases onde preferia uma forma e/ou ferramenta em relação a outra, escrevi minhas anotações em tudo desde cadernos a diários com capa de couro e também usei vários tipos de computadores e softwares. Ao longo do caminho aprendi que, o que torna uma ferramenta boa ou ruim é como combiná-las da forma que eu gosto para a preparação dos meus jogos. Visto que preparação é mais do que apenas escrever suas anotações (i.e. a fase de documentação), você pode usar ferramentas diferentes para fases diferentes da preparação. Você pode querer usar uma plataforma do brainstorm à revisão ou pode empregar uma ferramenta para anotar as ideias e outra para a documentação.

Meu uso das ferramentas de preparação vem de duas fontes: David Allen e meu vício por materiais de escritório. Em *A Arte de Fazer Acontecer*, David Allen fala bastante sobre os critérios para selecionar as ferramentas certas para construir um sistema produtivo. Ele não indica um sistema específico, mas encoraja ao usuário explorar e desenvolver seu próprio sistema baseado em vários critérios. Ao escrever esse capítulo, eu assumi uma abordagem similar.

Eu também sou um geek de materiais de escritório — pronto, falei. Eu adoro materiais de escritório desde que era criança. Minha coisa favorita ao voltar ao ano letivo era ir até a loja e escolher meu material escolar. Quando criança, meus pais me levavam para seus escritórios e me deixavam pilhar seu estoque em busca de elásticos, pastas, papel e canetas. Até hoje em dia sou o tipo de pessoa que vai a uma loja de materiais de escritório e olha cada item para ver como poderia usar em meu jogo atual, ou para algum jogo futuro. Desnecessário dizer que eu tento organizar minha preparação de diferentes formas usando todo o tipo de material.

O que faz uma ferramenta ser boa?

Uma boa ferramenta pode ser a diferença entre um processo de preparação incômodo e um eficiente e tranquilo. Quando se tem boas ferramentas, você é capaz de realizar sua preparação com facilidade e sem perturbação. Ouso dizer que, com a ferramenta que se encaixa em seu estilo, o processo de preparação pode ser ainda mais divertido. Boas ferramentas têm três importantes qualidades.

Encaixa-se em seu estilo de trabalho

A primeira coisa a considerar sobre toda a ferramenta que use é: ela se encaixa na forma que você trabalha? Quando se trata de instrumentos de escrita, você tem uma boa caligrafia ou você digita rapidamente? Isso ajudará a determinar se você deve usar papel e caneta ou um processador de texto. Quando trabalha em sua preparação você tem acesso a internet ou está em algum lugar sem conexão? Isso determinará se você deve usar um serviço na nuvem ou software local. Sua preparação é feita em um local, como o escritório ou sala de jogos, ou está preparando seus jogos em diversos lugares? Isto determinará o quão portátil devem ser suas ferramentas.

Você precisa levar em conta esses tipos de perguntas quando escolher suas ferramentas. As respostas às perguntas acima irão favorecer certos tipos de ferramentas em detrimento a outras. Quando uma ferramenta parecer não estar funcionando, não force; isso irá tornar seu processo de preparação mais difícil. Você precisa encontrar uma ferramenta que funcione bem com seu estilo de preparação, mesmo que ela não seja sua primeira escolha. Encontre a ferramenta que melhor se encaixa em seu estilo e sempre estará pronto para preparar.

Eu adoro canetas legais e diários, mas eu não os uso para a documentação em meu sistema pessoal de preparação. Eu uso o OneNote da Microsoft®. Eu tenho uma letra tão mais ou menos e uma grafia horrível, mas eu digito rapidamente então eu me beneficio trabalhando com ferramentas eletrônicas. Inicialmente, o OneNote não foi a solução ideal porque eu fazia a maior parte da preparação em casa ou durante a hora de almoço no trabalho, e uso um PC em casa e um Mac no trabalho. Quando comecei a usar o Dropbox (*dropbox.com*) para manter meu arquivo de preparação e o Parallels para executar o OneNote no Mac, tudo ao alcance de um clique, essa se tornou a melhor solução para mim.

É empolgante usar

Isso pode soar estranho, mas é verdade. As melhores ferramentas são aquelas que você acha empolgante usar. Se você não tem nenhum interesse, ou a ferramenta que vai usar não é empolgante, ou pior ainda, você a trata com desdém, então usá-la será entediante e você resistirá para fazer a preparação. Essa resistência deixará sua preparação lenta e pode levar a não terminar a preparação ou até mesmo a sessões canceladas. Quando você procura por possíveis ferramentas, imagine como será usá-las. Será que o notebook fica plano na mesa e será fácil escrever nele ou será dificil usar? O quão amistoso é o software de sua escolha?

Eu gosto de usar o OneNote porque ele é muito flexível. Se eu posso anotar, seja em texto, imagens, desenhos, tabelas, imagens da tela, eu posso colocar no OneNote. Para mim isso é empolgante porque eu adoro ter a habilidade de pegar qual-

quer tipo de material para meu jogo e colocar em um lugar de fácil acesso durante o jogo.

É de boa qualidade

Considere o quanto tempo você vai gastar trabalhando na preparação durante sua "carreira" como Mestre, tanto em sua atual campanha como em jogos futuros. Não é uma quantidade banal de tempo. Como um artesão em outros serviços, se você for gastar uma quantidade significante de tempo trabalhando em algo, você deve ter as melhores ferramentas possíveis. Suas ferramentas devem ser bem feitas e você deve ser capaz de sentir sua qualidade na mão ou em sua performance. Ela também deve ser confiável. Se sua principal ferramenta é o laptop, você não quer que ele desligue em momentos inesperados, fazendo com que perca seu trabalho. Se usar um notebook, você não terá se preocupar com folhas caindo ou sua caneta furando o papel.

Quando faço brainstorm, gosto de escrever minhas ideias à mão. Eu uso cadernos Moleskine® para isso porque adoro a qualidade do papel e a sensação do caderno na minha mão, e porque eles são bem duráveis. Meu caderno faz par com uma caneta Cross® Morph de ponta fina. A caneta Morph tem um bom peso e é muito confortável de se segurar, por isso eu adoro escrever com ela. Há algo em segurar essa caneta, sentindo o peso dela na minha mão e vê-la deslizar ao longo das páginas de meu caderno que é tangível e prazeroso.

Quando se trata de criar mapas, compre algumas ferramentas de desenho e um bom lápis e os rabisque em um papel de qualidade. E se usar ferramentas eletrônicas, sempre tenha um plano B. Se suas notas estão no OneNote e seu laptop morre, como você irá conduzir sua sessão? Sempre tenha uma segunda forma para acessar suas anotações; o Dropbox é uma ferramenta perfeita para isso, e gratuita. Você também deveria estar preparado para migrar para um novo hardware ou software regularmente.

Papel x Eletrônico

Vale a pena registrar algumas palavras sobre os dois maiores tipos de ferramenta: papel e eletrônico. Ambos os tipos têm suas vantagens e ambos possuem os critérios explicados acima. Que tipo você usa depende de seu nível de conforto com eles e qual deles se encaixa melhor na sua vida. Aqui estão alguns fatores a serem considerados.

Ferramentas de Papelaria

Vantagens:	Desvantagens:
o Sempre disponível o Não necessita de energia o Não necessita de conexão com internet o Relativamente onipresente; se você perder sua caneta favorita, outra irá quebrar o galho o Não para de funcionar o Você pode usá-las em praticamente todos os lugares o Relativamente barato	o Editar não é tão fácil como em uma ferramenta eletrônica; você tem que apagar ou riscar as coisas o Não captura áudio ou vídeo o Não pode ser salvo — se perder seu caderno, suas anotações já eram o A qualidade do texto e desenhos está limitada a sua própria caligrafia e habilidades artísticas o Podem ficar sem espaço

Ferramentas Eletrônicas

Vantagens:	Desvantagens:
o Fácil de ler o Pode capturar todos os tipos de mídia o Fácil de deletar, cortar, colar e editar o Mantém mais informação do que você pode precisar	o Podem ficar sem energia o Podem precisar de acesso a internet o Problemas de compatibilidade de software e hardware o Mais caro do que caneta e papel

Se você for um estudante ou um trabalhador do conhecimento (aquele cujo trabalho principal é mental) com acesso contínuo a um computador, energia e internet, então as ferramentas eletrônicas provavelmente são uma boa escolha. Por outro lado, se você não está confortável com tecnologia, tem um emprego onde seu acesso a internet e computadores é limitado ou trabalha em uma área onde computadores não estão a mão, então ferramentas de papelaria são a melhor escolha para você.

Identifique suas necessidades

"Quando tudo o que você tem é um martelo, qualquer problema é um prego" é um dos meus ditados favoritos. Ele me lembra que ter apenas uma ferramenta normalmente não é suficiente para resolver todos os problemas. Isso também é verdade para as ferramentas que você usa em sua preparação. Para descobrir que ferramentas precisa, você deve entender o que você necessita para a preparação e quem vai ver o resultado final de seu trabalho.

O primeiro passo é fazer um inventário de tudo que você vai usar em cada fase do ciclo de preparação:

Brainstorm: Essa fase requer uma ferramenta que permita anotar ideias em diferentes locais e em vários momentos. O melhor é algo portátil que caiba em um bolso e possa ser carregado por ai sem ser incômodo.

Seleção: Essa fase requer uma forma de ordenar as ideias e arquivar as boas que não forem ser usadas imediatamente. A ferramenta para essa fase deve ser fácil de editar e precisa oferecer uma forma de arquivar as coisas.

Conceitualização: Essa fase requer uma forma de anotar e expandir a ideia que foi capturada durante a fase de seleção. A ferramenta para essa fase deve permitir a captura de pequenas anotações, listas e quem sabe um rabisco ou dois.

Documentação: Essa fase requer uma ferramenta que permita a captura de detalhes inteiros para a sessão. Você precisa anotar os detalhes de sua sessão assim como mapas, estatísticas e imagens. A ferramenta para essa fase deve ser flexível, permitindo ser usada de várias formas: escrevendo anotações, desenhando um mapa, etc.

Revisão: Já que a fase de revisão normalmente não envolve gerar ideias, a maior parte de seu trabalho será feito usando a ferramenta que usou para a documentação. Se estiver usando uma ferramenta de revisão separada, ela precisa permitir que edite outros documentos.

Uma, duas, ou várias?

E inteiramente possível ter uma ferramenta que dê apoio a todas as fases da preparação. Um simples bloco pode ser usado em cada fase, mas ele pode não ser a ferramenta mais eficiente, já que as necessidades de cada fase são ligeiramente diferentes.

Usar duas ferramentas lhe dá a opção de ter uma ferramenta para brainstorm e outra para a documentação. Em muitos casos a ferramenta que você usa para brainstorm pode ser usada até a conceitualização e a ferramenta da documentação também pode ser usada para revisar. Por exemplo:

Artista: Christopher Reach

> *Você anota seu brainstorm em um pequeno bloco, uma ideia em cada linha. Durante a fase de seleção, você coloca uma estrela ao lado da ideia que quer usar. Você faz anotações no bloco conforme conceitualiza até que você chegue a um esboço. Então na documentação, você usa um processador de texto para digitar suas anotações. Mais tarde você revisa aquele arquivo antes do jogo.*

No outro extremo dessa “linha temporal”, você também pode ter um sistema onde a maioria das fases possuem suas próprias ferramentas:

> *Você anota seu brainstorm em fichas catalográficas, uma ideia por ficha. Durante a fase de seleção você ordena os cartões e seleciona suas ideias, colocando as outras em um arquivo para consideração futura. Então usa blocos adesivos e um quadro de cortiça para conceitualizar a sessão e criar um fluxograma para o enredo. Então escreve suas anotações finalizadas em seu bloco favorito e mais tarde revisa esse bloco.*

Usar diferentes ferramentas em cada fase adicionará complexidade ao seu sistema, mas se vai de encontro com suas necessidades (veja abaixo) então não há nada errado com essa abordagem. É importante balancear suas necessidades do que tem que fazer em cada fase da preparação com a complexidade de ser capaz de usar o sistema de uma forma eficiente.

Eu dependo de dois sistemas de ferramentas. Do brainstorm até a conceitualização eu uso um bloco e uma caneta porque isso me oferece mais flexibilidade no que diz respeito aonde posso escrever e me permite desenhar setas, pequenos rabiscos, etc. Minhas ideias não precisam estar organizadas ou serem legíveis a longo prazo. Para a documentação eu costumo estar em lugares onde tenho acesso a computadores, então eu uso o OneNote. Eu gosto de minhas anotações por serem mais organizadas do que minha escrita a mão e mais fáceis de ler. Para mapas, eu não sou proficiente em nenhum programa de mapas, então eu normalmente rabisco algo em meu bloco, tiro uma foto dessa página e adiciono ao OneNote.

Conforto e domínio

Não importa que ferramentas use, você precisa estar confortável e ser proficiente nelas. Quando uma ferramenta é desconfortável ela se torna uma distração, e o trabalho com ela será maior, o que leva a mais distração. Ao longo do tempo, você começa a evitar a ferramenta e fica apreensivo quando tem que usá-la. Então quando não a aguenta mais, normalmente no meio do uso da ferramenta, você tem que iniciar a busca de uma nova ferramenta.

Em termos de ferramentas de papelaria, você vai querer algo que é confortável e deslize suavemente, além de papéis (ou fichas, etc.) que não rasguem quando tentar apagar algo e que a tinta não atravesse. Quando se trata de canetas, lute contra a tendência de simplesmente pegar uma na estante de uma papelaria. Se você escreve frequentemente, investir em uma boa caneta vai fazer toda a diferença. Em termos de ferramentas eletrônicas, conforto é um fator importante quando se fala de o quão bem o laptop fica em seu colo, a agilidade das teclas do teclado ou o brilho do tablet.

Quanto mais proficiente você é em suas ferramentas, mais eficiente será ao realizar a sua preparação. Quando não está confortável com uma ferramenta, você acaba gastando um monte de tempo tentando entender as coisas ou corrigir os erros que comete. Isso é ainda mais relevante para ferramentas eletrônicas, que normalmente exigem que você seja proficiente em várias áreas: uso geral do computador, conhecimento do sistema e conhecimento do aplicativo em específico. É possível que entre as sessões você tenha que gastar tempo melhorando suas perícias com suas ferramentas, normalmente através da combinação de leitura e, então, prática.

Para ferramentas eletrônicas, você vai querer ser habilidoso nos aplicativos que vai usar. Para o texto, isso pode significar o entendimento de um processador de texto, o que não é tão difícil, mas se planeja usar um programa de cartografia para fazer mapas para suas sessões, então pode ser necessário investir um tempo considerável em praticar com o software antes que você possa fazer um mapa em uma quantidade razoável de tempo. Eu não posso enfatizar suficiente esse ponto: Se estiver confiando muito nas ferramentas eletrônicas, tenha certeza que sua digitação é

eficiente. Quando se chega à documentação, a diferença entre alguém que digita com os dez dedos e alguém que cata milho é enorme. Se você é um datilografista especialmente ruim, procure um programa que possa lhe ajudar a melhorar.

Em ferramentas de papelaria há duas habilidades básicas envolvidas: caligrafia e desenho. Se a escrita for sua principal forma de documentação, então você vai querer garantir que sua caligrafia é excelente para que suas anotações sejam fáceis de ler e que você tenha ímpeto para escrever página após página. Se desenha seus próprios mapas, você vai querer desenvolver algumas habilidades básicas de desenho para que seus mapas sejam legíveis.

Adicionando e removendo ferramentas

Todas as ferramentas de preparação escolhidas são pessoais, tão pessoais como as histórias e pensamentos que se criam com elas. Algumas pessoas preparam suas anotações da mesma forma desde que eles começaram o hobby, seja no último ano ou há 30 anos atrás. Outros mudam a forma como preparam seus jogos a cada nova campanha.

Você pode descobrir que quer tentar uma nova ferramenta como parte de sua preparação. Eu estou sempre procurando programas e materiais de papelaria diferentes para incorporá-los a minha caixa de ferramentas. Adicionar uma nova pode ser uma grande forma de tirar vantagem de uma característica que você ainda não tem em sua caixa. Quando você encontra algo que prenda sua atenção, faça um teste. Use a ferramenta e tente recriar alguma preparação que você fez para uma sessão antiga. Se a ferramenta não for eletrônica, veja o quão confortável é escrever com ela e decida se o tamanho do papel se encaixa com seu estilo de preparação. Se a ferramenta é eletrônica, então veja se é confortável para digitar ou se o programa atende a suas necessidades.

Também haverão vezes em que você não vai querer mais, ou não pode mais, usar algumas ferramentas de sua caixa. Quando você achar que está pronto para abandonar uma ferramenta, pense sobre qual outra você irá usar para substituí-la para realizar aquela parte de sua preparação. Pode ser uma ferramenta que você já tem, ou pode ser necessário encontrar uma nova. Às vezes, remover uma ferramenta significa uma troca e você precisa ter certeza de que está confortável com a desistência e com o que vai colocar no lugar.

Por exemplo, eu tentei por algum tempo usar um programa de cartografia para fazer mapas para meu jogo. Eu não era muito bom nele e realmente não tinha tempo para me dedicar para me tornar mais proficiente. Eventualmente decidi parar de usar o programa e voltei a desenhar os meus mapas a mão. Eu perdi o visual limpo, a aparência profissional de um mapa colorido, mas eliminei uma frustração e economizei tempo no processo — uma troca justa.

História Real: Escrito em "Sangue"

Nos idos de 1990 eu conduzi uma campanha de *Vampiro: A Máscara* e queria que as ferramentas que eu usasse no jogo transmitissem a sensação de horror gótico como uma forma de me ajudar a manter focado quando escrevesse. Para meu brainstorm eu mantinha a simplicidade e usava uma caneta comum e um caderno de anotações. Para a documentação, eu fui até a livraria e encontrei um grande diário sem linhas; e como seu par, uma caneta de gel vermelho. Eu precisava de algo mais romântico e com aparência mais antiga do que um teclado e mouse, e o que é mais antigo que papel e caneta? Quando escrevia as anotações, eu escrevia a mão com "sangue". E o engraçado é que realmente me ajudou a manter o bom humor quando escrevia e mesmo agora, quando olho para aquele livro e vejo o texto vermelho na página, ainda me parece muito legal.

Selecionando suas ferramentas

Escolher suas ferramentas de preparação baseadas nos critérios discutidos nesse capítulo será um processo pessoal. Essa seção está aqui para fazê-lo pensar mais sobre as ferramentas de preparação. Se você está no processo de procura de novas ferramentas, use essa seção como guia. Se você tem ferramentas de que gosta, essa seção pode ser usada para confirmar sua seleção e ter certeza de que as ferramentas que já escolheu são as melhores para você.

Considere as seguintes perguntas:

- **Para que fases da preparação você já tem ferramentas?**
- **Sua ferramenta para cada fase atende suas necessidades, ou você está usando uma que não é uma boa opção para essa fase?**
- **Há alguma fase em que você não tenha ferramentas ou que ache que precise de uma diferente?**
- **Você tem ferramentas demais para sua preparação?**
- **Suas ferramentas são confortáveis?**
- **Suas ferramentas são confiáveis e estão disponíveis quando precisa delas?**
- **Em que local você executa cada fase da preparação que necessite de alguma forma de ferramenta?**
- **Suas ferramentas funcionam bem nesses locais?**
- **O que você prefere, escrever ou digitar?**

- o **Você precisa que suas anotações pessoais estejam bem formatadas ou com visual limpo?**
- o **Você precisa que suas ferramentas sejam portáteis?**
- o **Você se preocupa em perder coisas?**
- o **Você gosta de ter um backup?**
- o **Você tem acesso fácil a internet e seus dados?**
- o **Os dispositivos que você usa possuem baterias de longa duração?**
- o **Você gosta de usar suas ferramentas?**
- o **Há alguma ferramenta na qual você precise de mais prática?**

Capítulo 9: Dominando seu ciclo criativo

Nunca há tempo suficiente para terminar todas as coisas que você quer fazer, seja em um dia, uma semana ou até mesmo uma vida inteira. Somos criaturas com obrigações e responsabilidades e nossas vidas são marcadas por uma série de compromissos próprios e para com outras pessoas. É uma condição que sempre aumenta tanto em quantidade como em complexidade conforme envelhecemos, e mais responsabilidades ganhamos em nossas carreiras e nas famílias que construímos.

Em um mar de responsabilidades, é difícil encontrar tempo para trabalhar em um jogo. Afinal de contas, muitos não-jogadores irão dizer, "É apenas um jogo..." Se escutarmos essas pessoas podemos começar a acreditar nelas. O que nós precisamos lembrar é que nossos jogos são nosso hobby; eles são uma saída para o estresse de nossas vidas e uma recompensa pelo trabalho duro que fazemos. Hobbies, no geral, são necessários para pessoas que possuem vidas atribuladas e precisam ser tratados não como uma atividade descartável, mas como um elemento importante que nos torna quem somos.

É igualmente importante lembrar que jogar **é** um hobby e que temos que fazer todas as nossas obrigações e responsabilidades. Então, apesar de termos que separar um lugar para o hobby em nossas vidas, também temos que ser realistas e razoáveis em nosso dia a dia, e não abusarmos dele ao custo de todas aquelas obrigações e responsabilidades.

Terminando a preparação

Adaptando e parafraseando David Allen: A preparação tem que ficar pronta. A partir do momento que você termina sua sessão até a próxima começar, o relógio está correndo. Todas as fases da preparação — brainstorm, seleção, conceitualização, documentação e revisão — têm de acontecer antes da próxima vez que se sentar atrás do escudo. Isso pode significar muito trabalho.

Você sabe o que acontece quando a preparação não está pronta: você chega ao jogo despreparado. Alguns Mestres irão narrar com o que eles têm pronto e será um jogo curto — afinal de contas, jogar pouco ainda é melhor do que não jogar nada. Outros irão narrar o que eles têm e irão improvisar o resto; isso pode ser tudo ou nada para todos os envolvidos. Alguns hesitam e cancelam o jogo; faça isso regularmente e você não terá um jogo para cancelar.

Então, como Mestre, você quer ser capaz de terminar sua preparação a tempo sem ficar estressado. Vamos desconstruir esses dois elementos.

"A tempo" significa que você quer ter tempo suficiente para terminar sua preparação entre as sessões, ao mesmo tempo em que todas as outras obrigações e compromissos que tem como parceiro, pai, profissional e/ou amigo. Você quer ter tempo suficiente para que, se algo inesperado acontecer, e sempre acontece, você possa se adaptar e ainda assim completar sua preparação.

Quando está fazendo a preparação, normalmente se estressa por uma ou duas razões: não ter tempo suficiente, que já falamos sobre, e fazer sua preparação enquanto deveria estar fazendo outra coisa (cortar a grama, brincar com seu filho, trabalhar, fazer o dever de casa, etc.). Quando rouba tempo de uma tarefa concorrente a fim de terminar sua preparação, você se sente estressado e culpado. Quando faz a preparação, você quer fazer sabendo que não está fazendo a custo de outras coisas, mas sim no momento que reservou para essa atividade.

Tempo livre (dica: não é livre)

Quanto tempo livre você tem em um dia? Em uma semana? A maioria das pessoas não pode responder isso de cara. Eu posso. Não estou me gabando — o que eu quero dizer é que eu conheço todas as minhas responsabilidades em um determinado dia, ao longo da semana e eu sei em que momentos do dia eu realmente tenho tempo livre. Nos finais de semana, eu tenho cerca de quatro horas de tempo livre, e apenas duas delas são produtivas (mais sobre isso a frente).

Artista: Christopher Reach

A fim de saber quanto tempo livre tem para trabalhar em seu jogo, você realmente tem que saber todas as outras coisas que tem que fazer a cada dia da semana. Você precisa fazer um inventário de todas as suas atividades e obrigações. Uma vez que tenha feito isso, você verá quanto tempo livre realmente tem.

A melhor forma de criar esse inventário é criar uma tabela e fazer colunas para cada dia da semana e as linhas para as horas do dia, de meia noite até o fim do dia às 23:00 — isso será um mapa de suas obrigações. Você também pode fazer isso à mão em um pedaço de papel se preferir.

Mapa de Tempo Livre em Branco

Hora	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta	Sábado	Domingo
0:00							
1:00							
2:00							
3:00							
4:00							
5:00							
6:00							
7:00							
8:00							
9:00							
10:00							
11:00							
12:00							
13:00							
14:00							
15:00							
16:00							
17:00							
18:00							
19:00							
20:00							
21:00							
22:00							
23:00							

Você pode fazer o download do mapa de tempo livre e de intensidade aqui: http://goo.gl/4obs5N

Agora comece com a segunda-feira e siga até chegar ao domingo, anote suas obrigações por hora. Então se você trabalha às segundas-feiras das 8:00 até as 16:00

trace um grande bloco na coluna de segunda. Faça isso para todas as atividades e eventos que você tem a cada hora da semana. Considere o seguinte:

- o **Dormir**
- o **Trabalhar**
- o **Cuidar das crianças**
- o **Dias de jogo**
- o **Atividades religiosas/sociais**
- o **Alimentação**
- o **Compromissos**
- o **Obrigações familiares (café da manhã com o pai aos domingos, etc.)**
- o **Tempo gasto com cônjuge**
- o **Escola**
- o **Estudar, grupos de estudo, etc.**
- o **Esportes, academia, trabalhar fora**

Agora dê uma olhada em seu mapa. Meu palpite é que ele está cheio. Se você trabalha, é casado ou é pai, é provável que esteja bem cheio. É assim que fica o meu:

Mapa de tempo livre preenchido

<table>
<tr><th>Hora</th><th>Segunda</th><th>Terça</th><th>Quarta</th><th>Quinta</th><th>Sexta</th><th>Sábado</th><th>Domingo</th></tr>
<tr><td>0:00</td><td rowspan="6">Dormir</td><td rowspan="6">Dormir</td><td rowspan="6">Dormir</td><td rowspan="6">Dormir</td><td rowspan="6">Dormir</td><td rowspan="7">Dormir</td><td rowspan="7">Dormir</td></tr>
<tr><td>1:00</td></tr>
<tr><td>2:00</td></tr>
<tr><td>3:00</td></tr>
<tr><td>4:00</td></tr>
<tr><td>5:00</td></tr>
<tr><td>6:00</td><td rowspan="2">Preparar. para trabalhar</td><td rowspan="2">Preparar. para trabalhar</td><td rowspan="2">Preparar. para trabalhar</td><td rowspan="2">Preparar. para trabalhar</td><td rowspan="2">Preparar. para trabalhar</td></tr>
<tr><td>7:00</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>8:00</td><td rowspan="8">Trabalhar</td><td rowspan="8">Trabalhar</td><td rowspan="8">Trabalhar</td><td rowspan="8">Trabalhar</td><td rowspan="8">Trabalhar</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>9:00</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>10:00</td><td></td><td>Igreja</td></tr>
<tr><td>11:00</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>12:00</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>13:00</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>14:00</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>15:00</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>16:00</td><td rowspan="4">Tempo com a família</td><td rowspan="4">Tempo com a família</td><td rowspan="4">Tempo com a família</td><td rowspan="4">Tempo com a família</td><td rowspan="4">Tempo com a família</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>17:00</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>18:00</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>19:00</td><td></td><td></td></tr>
</table>

Hora	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta	Sábado	Domingo
20:00							Jogo
21:00							
22:00							
23:00							

Ao olhar o mapa, você pode começar a ver onde tem tempo livre em sua agenda. Esses buracos são os momentos em que você pode trabalhar em suas preparação. Faça um inventário rápido e veja quanto tempo você tem em um dia e na semana.

Se olhar meu mapa, verá que em dias da semana eu tenho das 20:00 à 24:00 livre, cerca de 20 horas na semana. Isso seria mais do que suficiente para preparar um jogo semanal, mas jogar não é a única coisa que compete por essas 20 horas.

Todas as outras coisas

Você faz um monte de coisas que não estão dentro de obrigações e atividades — coisas como cortar a grama, levar o gato no veterinário, consertar seu computador, jogar videogame e sair com seus amigos. Em outras palavras: o resto do seu dia a dia. Estas são as outras coisas que competem por uma fatia do seu tempo livre e sempre há mais delas do que tempo livre. Algumas, você saberá com antecedência e outras irão aparecer do nada. Todas elas precisarão ser feitas e o tempo para fazê-las será durante esses períodos de tempo livre. Isso significa que você precisa organizar seu tempo, caso contrário você verá tudo sendo consumido.

Há pilhas de livros lá fora que falam de organização de tempo. Este livro não é um deles. (Se quiser ler um, minha recomendação pessoal — conforme você provavelmente já deve ter adivinhado — é *A Arte de Fazer Acontecer* de David Allen.) O que você pode tirar dessa seção é a compreensão de que para encontrar tempo para preparar seu jogo, você precisa ter disciplina e tomar o controle de todas as outras coisas que irão competir por esse tempo. Se você não conseguir organizá-lo, então seu tempo livre será consumido e o deixará sem nenhuma preparação.

Altos e baixos criativos

Juntamente com seu mapa de obrigações e compromissos você deve levar em conta outro fator: energia criativa. Humanos são criaturas cuja energia aumenta e diminui em um ritmo circadiano; nossos corpos têm altos e baixos durante o decorrer do dia. Há momentos durante o dia em que nossa energia está alta e estamos em nosso potencial criativo máximo e há momentos em que nossa energia está baixa e mal conseguimos completar até mesmo as tarefas mais simples. Nossa energia criativa está em um ciclo e muitas pessoas não prestam atenção a seus altos e baixos. Ao entender suas energias criativas, você pode então planejar fazer certas fases de sua preparação em diferentes momentos desse ciclo.

Criando um mapa pessoal de intensidade

Para entender seus altos e baixos criativos, você precisa mapeá-los, da mesma forma que fez com suas obrigações e atividades. Você precisa levar em consideração uma representação hora a hora dessas energias. A melhor forma de fazer isso é fazendo um mapa de intensidade — essencialmente, uma representação visual de um conjunto de dados (neste caso suas energias criativas) onde os valores são representados por cores.

Esse mapa de intensidade será um indicador por cor de sua energia criativa. Você pode usar as cores e/ou números a seguir para representar suas energias criativas (ou usar cores mais vibrantes — eu escolhi essas porque esse livro é em preto e branco):

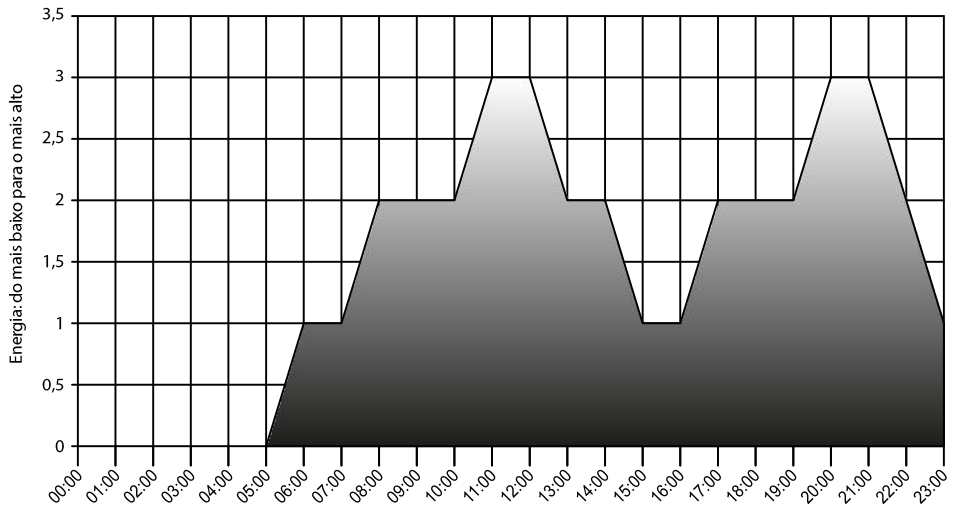
- **Preto (0)** — Sem energia criativa. Use esse para os momentos em que estiver dormindo.
- **Cinza Escuro (1)** — Baixa energia criativa. Esse para os momentos em que estiver acordado, mas não muito criativo ou com energia.
- **Cinza Claro (2)** — Energia criativa média. Esse para momentos que você não se sente particularmente muito ou pouco criativo; um meio termo.
- **Branco (3)** — Alta energia criativa. Estes são os momentos em que sua energia criativa está no máximo, sua mente é mais ativa com ideias e você se sente mais criativo.

Você pode fazer seu mapa de intensidade adicionando uma ou mais colunas ao mapa de obrigações que você fez antes. Preencha cada linha baseado em como você se sente naquele momento, seja por memória ou adicionando ao mapa durante o dia, hora a hora. É assim que meu mapa pessoal de intensidade se parece, um gráfico desses níveis de energia.

Mapa de intensidade da criatividade

Hora	Nível	Cor
00:00	0	
01:00	0	
02:00	0	
03:00	0	
04:00	0	
05:00	0	
06:00	1	
07:00	1	
08:00	2	
09:00	2	
10:00	2	
11:00	3	
12:00	3	
13:00	2	
14:00	2	
15:00	1	
16:00	1	
17:00	2	
18:00	2	
19:00	2	
20:00	3	
21:00	3	
22:00	2	
23:00	1	

O que voce pode ver é que sou muito criativo de manhã, tenho um vale por volta das 15:00, tenho um pico novamente ao entardecer e tenho outro vale por volta das 23:00.

Gráfico de Energia Criativa

Eu descobri isso enquanto minhas atividades mudavam no decorrer da semana, minhas energias criativas se mantinham as mesmas no decorrer da semana. Eu recomendo que você comece preenchendo um dia completo e então ver como isso se aplica ao longo da semana. Se encontrar mudanças dia a dia, então mapeie também os outros dias.

Fazendo as coisas certas na hora certa

Agora que criou seu mapa de intensidade, você pode ver que há momentos do seu dia em que você é mais criativo e momentos que é menos criativo. É importante levar isso em consideração quando começar a pensar em como vai fazer sua preparação. Você não quer tentar fazer brainstorm quando sua energia criativa estiver baixa e você não quer desperdiçar tempo criativo fazendo coisas mecânicas.

Aqui estão algumas sugestões para combinar seu nível de criatividade com as fases da preparação:

Alta Criatividade

Brainstorm — A melhor hora de ter ideias fluindo é quando estiver mais criativo.

Conceitualização — É necessário muita criatividade para pegar uma ideia e expandi-la para um conceito sólido.

Criatividade Média

Documentação — Você pode escrever um diálogo e descrever cenas quando está em um momento criativo, mas não em seu máximo, porque a parte mais difícil aconteceu na fase de conceitualização.

Revisão — Quando você está fazendo o papel do diretor e do playtester, é necessário uma quantidade razoável de criatividade.

Baixa Criatividade

Seleção — Essa fase não requer que você seja muito criativo; na verdade você precisa ser mais pragmático do que criativo.

Documentação — quando estiver fazendo as partes mecânicas de sua preparação (criando estatísticas dos NPCs, criando tabelas, identificando e anotando regras), você não precisar ser muito criativo.

Revisão — Não há necessidade de criatividade quando estiver corrigindo suas anotações.

Agendando seu tempo de preparação

Agora que tem uma visão completa de suas obrigações, tempo livre, e altos e baixos criativos, você pode começar a ver quais os melhores momentos para sua preparação e que fases se encaixam melhor em sua energia criativa. Traçar isso irá garantir que você reserve tempo para sua preparação e que, quando for preparar, você esteja em um bom momento criativo.

Ao olhar para seu tempo livre há duas importantes perguntas que você precisa responder, e ambas terão grande importância em descobrir **quando** você deve fazer a preparação. A primeira pergunta é "Com que frequência vou narrar esse jogo?" Isso irá lhe dizer quantos dias você tem entre as sessões e ajudar a determinar quanto tempo livre tem que gastar com ele. Se narra semanalmente, você tem apenas uma semana para realizar toda a sua preparação. Se sentir que não consegue terminar isso a tempo, considere conduzir o jogo a cada duas semanas, a cada três ou uma vez por mês. Cada semana extra lhe dá uma certa quantia de tempo livre, que pode ser usado ao agendar as horas de preparação.

A próxima questão é "O quanto de tempo preciso para completar cada fase?" Pense por um momento nas fases da preparação e o quanto elas demoram. Documentação provavelmente é a mais longa, mas você deve considerar as outras fases também. Estime o tempo envolvido baseado em jogos que mestrou no passado e se lembra de sentir-se estressado, sob pressão, ou incapaz de terminar tudo a tempo,

então adicione algumas horas à sua estimativa. Uma vez que você tenha uma ideia de quanto tempo precisa para cada fase, veja se esse número bate com a quantidade de tempo livre que tem disponível. O tempo é suficiente para preparar seu jogo assim como para manter suas obrigações? Se não, algo tem que mudar — e novamente, a frequência da sessão é um bom lugar para se mexer.

Finalmente, com as duas questões respondidas, adicione 20% para cada uma das suas estimativas e inclua esse tempo em sua agenda. Em gerenciamento de projetos isso se chama "*Slack*". *Slack* é um tempo extra que pode ser usado se algo surgir (veja mais sobre isso no próximo capítulo). Ao deixar esse *slack* em sua agenda, algo pode surgir inesperadamente e você terá tempo para lidar com isso e ainda continuar com tempo suficiente para terminar sua preparação.

Roubando tempo

Nesse momento você deve estar um pouco desanimado ao ver quantas coisas gastam seu tempo todos os dias. Deve estar imaginando como vai conseguir encaixar a preparação no tempo livre que possui. Uma forma de conseguir mais tempo é roubando-o de outras partes de seu dia. Como falamos nos capítulos anteriores, algumas fases da preparação podem ser feitas em locais diferentes.

Aqui estão alguns exemplos:

- **Enquanto dirige**
- **Esperando na fila de uma loja**
- **Antes de uma reunião/aula**
- **Na hora do almoço**
- **Esperando o ônibus**
- **Enquanto malha**
- **Tomando um banho**

Há um monte de tempo subutilizado durante o dia enquanto você faz coisas que não precisam de toda a sua atenção ou enquanto está esperando algo começar ou acabar. Ser capaz de aproveitar esse tempo irá lhe ajudar a terminar sua preparação e você ainda terá tempo livre para fazer outras coisas. A fim de aproveitar melhor esse tempo desperdiçado, você precisa ter certeza que suas ferramentas de preparação estão à mão e que suas habilidades nos diferentes elementos da preparação estão afiadas. Então quando tiver um momento inesperado de ócio no consultório médico, você pega seu bloco e anota uma dúzia de ideias para sua próxima sessão.

Estes são meus locais favoritos para roubar tempo para cada fase:

Brainstorm — Dirigindo para o trabalho. Eu desligo o rádio e simplesmente converso comigo mesmo durante o processo.

Seleção — Também dirigindo para o trabalho. Algumas vezes misturo brainstorm e seleção, então essa atividade às vezes acontece enquanto dirijo.

Conceitualização — Entre reuniões ou antes de uma reunião atrasada. E mantenho meu bloco por perto para aproveitar desses pequenos momentos.

Documentação — Durante minha hora de almoço. Normalmente eu como rapidamente e então gasto o resto do tempo com isso.

Revisão — No banho. Eu adoro os meus passeios mentais pelo jogo nesta "zona de silêncio."

Construindo todo o seu ciclo de preparação

Neste momento você tem monte de partes à sua frente. Você tem um mapa de atividades e obrigações, um mapa de intensidade da criatividade, sabe que outras coisas competem pelo seu tempo livre, tem algumas ideias de como roubar tempo extra e tem um entendimento de que fases da preparação podem ser feitas em que momentos do seu ciclo criativo. Agora você tem todos os blocos de construção que precisa para criar seu ciclo de preparação.

Comece revisando seu tempo em busca de janelas de tempo livre e uma boa energia criativa. Pense em que blocos de tempo são melhores para que realize sua preparação. Você pode querer fazer um pouco à cada noite, ou pode escolher fazer tudo em um dia.

Olhando para o tempo que reservou, ele é suficiente para terminar sua preparação à tempo e sem estresse? Se não, considere ajustar a frequência de suas sessões para ganhar mais tempo. Não se esqueça de adicionar um tempo extra.

Em seguida, planeje cada fase de sua preparação. Quando irá trabalhar nela? Onde você estará? Quando ela precisa estar pronta para seguir para a próxima fase?

Com tudo isso pronto, assuma o compromisso para si mesmo de seguir o plano que você criou — e relaxe, com a certeza de que você já pensou sobre isso e que tem tempo suficiente para realizar sua preparação. Uma vez que tenha relaxado, você ficará surpreso com a facilidade que sua preparação ficará pronta e a qualidade da preparação que irá produzir. Além disso, tendo reservado tempo para a preparação e para seus outros compromissos, você irá achar que pode manter um bom balanceamento entre o seu jogo e o resto de sua vida.

De tempos em tempos, avalie como sua agenda de preparação atual está indo. Você está terminando cedo demais? Se sim, você pode se dar uma pausa na preparação.

Você fica na correria ou é incapaz de terminar sua preparação? Então tente encontrar mais tempo na semana ou mudar a frequência de suas sessões.

História Real: Como Eu Preparo?

Eu tenho tempo livre das 20:00 às 24:00 nas noites da semana e sábados a tarde. Sábado e Domingo durante o dia são as horas que eu cuido de todos os meus outros trabalhos e obrigações assim como meu tempo com a família. Tenho também que fazer coisas durante a semana, então não posso usar todo o horário de 20:00 às 24:00.

Meu mapa de intensidade também indica que sou altamente criativo das 20:00 às 22:00 e depois disso, entro em uma grande queda. Então, para que eu faça qualquer coisa criativa — preparação para um jogo, escrever um artigo para o blog, trabalhar em um livro — isso tem que acontecer nessas primeiras duas horas. As últimas duas horas eu posso usar para tarefas menos criativas. A melhor tática para mim é fazer a documentação durante a semana por uma hora (as vezes duas) a cada noite.

Se conduzir meus jogos semanalmente, tenho que ser capaz de me preparar em cerca de quatro horas, do brainstorm a revisão, com uma hora adicional para eventuais problemas. Para mim, não é suficiente. Dessa forma eu tive que mover meus jogos para semana sim, semana não, me dando oito horas de preparação, com duas para problemas. Eu uso as quatro horas da primeira semana do brainstorm até a conceitualização e então as quatro horas da segunda semana para a documentação e revisão. Isso realmente funciona para mim.

Após o nascimento dos meus filhos e ter começado outros projetos de escrita, descobri que, sair direto de um jogo para o brainstorm nos dias seguintes era um pouco demais, então eu comecei a jogar uma vez a cada três semanas. Eu tiro a primeira semana de folga e uso aquele tempo para adiantar outras obrigações, depois disso entro em minhas duas semanas de preparação. Tenho sorte de ter outros Mestres em meu grupo que narram seus jogos nas semanas que não conduzo a minha, então nós jogamos semanalmente mas cada mestre tem três semanas para ter seu jogo preparado.

Desenvolvendo seu estilo

Artista: Christopher Reach

Capítulo 10: Seus modelos pessoais de preparação

Até agora eu tenho evitado falar sobre o que realmente é escrito em suas anotações da sessão. Discuti o processo criativo, as ferramentas necessárias, o entendimento e administração de seu processo criativo, tudo isso foi construído para esse momento. É hora de falar o que constitui suas anotações.

A maioria dos Mestres desenvolveu algum método de preparação através de tentativa e erro usando o instinto como guia. Quando Mestres me dizem que sua preparação é entediante e demora demais, normalmente é porque eles estão colocando muito material nela. O desenvolvimento de sua abordagem para a preparação não foi um processo consciente. Eles não têm ideia do que precisa estar em sua preparação e o que pode ser removido, porque eles não desenvolveram seu sistema de preparação. Sua incerteza os obriga a incluir mais e mais material em sua preparação, até que se torne uma tarefa insuportável.

Esse capítulo assume uma abordagem deliberada e focada para determinar o que deve ser incluindo em sua preparação. O produto final serão modelos escritos para as sessões, cenas e casos especiais que você pode usar para realizar uma preparação mais efetiva porque eles são construídos ao redor de suas qualidades e fraquezas específicas como Mestre.

O propósito da preparação

Uma rápida revisão: sua preparação — ou seja, o que está em sua cabeça e o que você escreveu — é tudo que você precisa para se sentir confortável para conduzir sua sessão. Quando sua preparação lhe deixa na mão, quer essa falha seja relacionada com o que estava em sua memória, ou no papel ou no escudo, sua habilidade de conduzir uma sessão sem problemas, é comprometida.

Em sua forma mais simples

Sua documentação são as anotações que detalham a aventura que está conduzindo para seus jogadores. Provavelmente elas estão em ordem cronológica, com a aventura começando no início e se concluindo no final.

Sua aventura pode ser dividida em pequenas partes — cenas ou encontros. Cada um desses elementos engloba uma parte da história: um diálogo com o rei, uma batalha com os homens-ratos ou uma perseguição em um campo de asteróides.

Cenas também têm um início e um fim. Sua documentação também deve ser quebrada em cenas ou encontros.

Além de suas cenas, deve haver material de apoio para sua aventura. Na maioria das vezes isso assume a forma de estatísticas de um NPC e mapas, mas dependendo do jogo que está conduzindo você também pode ter outros materiais. Ele normalmente está ligado a uma ou mais cenas e, portanto, existe fora de sua estrutura cronológica; o que significa que está no final ou em páginas separadas de suas anotações principais.

Há três níveis para a sua documentação e a cada nível há vários elementos que você precisa documentar e preparar. O nível mais alto são suas anotações como um todo. Que elementos precisam ser incluídos quando você começa suas anotações? O próximo nível é a cena. Que tipos de elementos você deve incluir em suas cenas? O mais baixo são as necessidades de cenas individuais: uma cena de combate terá necessidades diferentes de uma cena social. Que elementos são importantes para essas cenas?

Para dar conta de todos os três níveis e de todos os elementos necessários, você precisa se preparar para conseguir.

Preparando-se para o sucesso

Sua preparação precisa ser desenvolvida para levá-lo ao sucesso. Sim, **desenvolvida**. Ao pensar sobre o que deve ser incluído em suas notas, você estará realizando um processo de desenvolvimento; seu modelo pessoal de preparação é o resultado desse processo. O desenvolvimento de seu modelo de preparação pende em diversos fatores:

- **Quais são suas qualidades como Mestre?**
- **Quais são suas fraquezas como Mestre?**
- **Que tipo de jogo você está conduzindo?**
- **Que tipo de campanha você está conduzindo?**

Ao entender e então responder as questões acima, você pode então determinar que elementos devem ser inclusos em sua preparação. Uma vez que saiba isso, você pode construir um modelo ao redor dessas necessidades. O modelo será uma ferramenta para sua documentação, uma que é desenvolvida para prepará-lo para o sucesso ao realçar os elementos que você precisa definir em cada nível. Ao se focar nesses elementos você criará aventuras melhores e sua documentação será mais útil quando estiver conduzindo seu jogo.

O resto deste capítulo irá realçar as coisas que devem ser incluídas em sua preparação e lhe mostrar como montar seu modelo pessoal de preparação. Usando esse conselho, você será capaz de desenvolver um modelo de preparação que sirva-lhe.

Suas qualidades como mestre

Todos os Mestres são melhores em alguns aspectos ao conduzir um jogo e piores em outras áreas. Quando você é bom em uma área específica, você não precisa olhar suas anotações tantas vezes durante a sessão. Essa qualidade significa que você está no comando de uma habilidade específica como Mestre.

Quais são suas qualidades como Mestre? Durante quais partes de uma cena ou sessão você se sente mais confortável atrás do escudo? Você consegue criar um grande diálogo? Ou talvez incríveis descrições dos cômodos? Você se destaca em táticas inteligentes para os NPCs durante o combate ou sabe a duração de todas as magias do jogo? Reserve alguns minutos para anotar as áreas em que se sente mais confortável.

Pessoalmente, me sinto mais confortável na descrição das localizações. Eu normalmente posso ver a área em minha mente e descrevê-la a meus jogadores de uma forma evocativa através de palavras e gestos. Também me sinto confortável em diálogos com NPCs. Quando um personagem se envolve em uma discussão com um NPC, eu sou bom em interpretar aquele personagem e manter a conversa

Artista: Christopher Reach

com o jogador. Eu não domino nenhuma dessas áreas e sempre me empenho para melhorar essas habilidades, mas me sinto confortável com ambas as atividades.

Seu modelo deve incluir o mínimo de documentação nas áreas que você é melhor como Mestre. Se incluir esses elementos em seu modelo, eles devem ser mínimos; apenas alguns pontos ou palavras como lembretes. Afinal de contas, estas são suas qualidades — por que desperdiçar tempo escrevendo quando você não precisa buscar referências a elas enquanto conduz a sessão?

Como exemplo, por eu estar confortável improvisando descrições, eu não incluo uma seção de descrições em meu modelo. Ao invés disso, eu normalmente incluo uma pequena anotação com algumas marcações para me lembrar do que eu quero descrever. Por exemplo, se eu tiver que documentar uma descrição de uma clareira na floresta ela pode ficar assim em minhas anotações: "Clareira da Floresta: neblina, musgo nas árvores, copas densas, leve brisa." Isso seria tudo que preciso para descrever essa localidade para meus jogadores durante o jogo.

Fazer a documentação relativa à suas qualidades (ou pior, fazer documentação demais nessas áreas) não irá ajudar sua preparação e provavelmente será uma perda de tempo.

Suas fraquezas como mestre

Ok, somos apenas eu e você agora, e eu não estou realmente aqui. Nenhum Mestre gosta de falar sobre suas fraquezas, mas todos nós as temos. Iremos falar sobre suas fraquezas agora e está tudo bem, pois não vou contar a ninguém.

Há coisas que, quando aparecem em jogo, lhe dão uma mal estar ou um choque de adrenalina — você sabe o que quero dizer. Elas são as coisas que você, como Mestre, evita — ou se tiver que usá-las, você sabe que é, ou pouco adequada, ou não funciona. Quando você é ruim em alguma habilidade de Mestre, este é o momento em que você enrola a fala e você tem um branco no meio do jogo. Ao identificar essas áreas, você pode compensá-las — e aprimorar suas habilidades.

Para descobrir sua fraqueza você precisa de um pouco de introspecção. Precisa ser honesto consigo mesmo. Se isso falhar, você irá precisar de um jogador muito honesto — você sabe qual, aquele que irá lhe dizer a verdade não importa o quanto você não queira ouvir. Pergunte a ele.

Pense por um momento sobre suas fraquezas. Se você disser que não tem nenhuma, coloque uma mão sobre a mesa e bata nela com a lombada desse livro (ou seu tablet ou laptop) e tente novamente.

Para mim, uma de minhas maiores fraquezas são as táticas durante o combate. Quando o combate começa, há tantas coisas que estou administrando que normalmente eu desvalorizo meus NPCs. Eu esqueço de usar seus ataques especiais ou

falho em fazer com que ajam com inteligência. Meus NPCs normalmente ficam em um lugar e apanham em vez de recuar ou reagrupar.

Já tem uma lista de fraquezas? Ok, ótimo. Adivinhe o que você faz? Esses são os elementos mais importantes de seu modelo. Sua documentação sempre deve incluir esses elementos, quando aplicável, em todas as cenas. Lembre-se que sua preparação é feita para deixá-lo mais confortável quando estiver conduzindo sua sessão e o que é mais confortável do que saber que todas as coisas em que você é mais fraco foram abrangidas?

Se você for fraco em algo, como se preparar para isso? Frequentemente, ser fraco em uma área significa apenas que você precisa de mais tempo ou trabalho para conseguir fazê-lo. Tempo é algo que você tem muito mais controle durante a documentação do que no meio do jogo.

A forma que contornei minha fraqueza em táticas de combate através da documentação foi trabalhar ideias para meus NPCs de antemão. Apesar de nenhum plano sobreviver ao encontro com o inimigo (ou seus jogadores), desde que eu pense um pouco no propósito dos meus NPCs e como eles irão agir, eu posso ajustar esses planos de improviso.

Por exemplo, as táticas de um NPC, Capitão Vosin, podem ser assim:

- **Baseia-se em truques para baixar as defesas de seus oponentes.**
- **Quando um oponente abre a guarda, então ele ataca com tudo.**
- **Ele irá lutar apenas até se ferir um pouco e então escapa.**
- **Ele irá usar um truque para deixar seu oponente mais lento e então escapar.**

Agora, no calor do combate, eu sei como Vosin normalmente luta e quando ele deve fugir. Eu posso adaptar esses princípios para a situação em que Vosin se encontrar uma vez que a batalha tenha se iniciado.

Compensação por fraquezas

Abaixo segue uma lista comum de fraquezas ao Mestrar e algumas formas de compensá-las. Se uma de suas fraquezas estiver nessa lista, então adicione isso ao seu modelo.

Descrições — Inclua em seu modelo uma seção onde você possa escrever a descrição completa da localidade ou NPC. Não fique com vergonha de ler isso para seus jogadores.

Diálogo de NPC — Inclua diálogos importantes dos NPCs em seu modelo de cenas. Inclua algumas frases de exemplo que o NPC

também possam proferir, para ter uma ideia de como o personagem fala.

Clima — Se você não usa suficientemente o clima, adicione uma seção em seu modelo onde sempre escreva o clima de cada cena. Escrever isso para cada uma o irá lembrar de variá-lo de tempos em tempos. Se você varia o clima, considere como ele afeta mecanicamente o jogo.

Data e/ou Tempo — Se você não faz um bom trabalho controlando o tempo durante o jogo então adicione a data e tempo das cenas em seu modelo para que se lembre de comunicar aos seus jogadores.

Táticas — Inclua algumas motivações básicas e alguns movimentos ou marca registrada para seus NPCs na seção de combate de sua documentação.

Regras Especiais de Poderes — Sejam magias ou super poderes, se as regras de seu uso o confundem, anote as coisas importantes que precisa saber (alcance, área, duração, dano, efeitos especiais, etc.) em seu modelo para uma consulta rápida.

Nomes de NPCs — Use geradores de nomes online gratuitos para uma lista aleatória de nomes. Mantenha a lista em suas anotações, ou se você Mestrar com seu laptop, favorite a página em seu navegador.

Se sua fraqueza não aparece nessa lista, então pense no que poderia ser mais útil de se ter anotado ou ser possível consultar durante seu jogo; é isso que você quer colocar em seu modelo.

Por exemplo, após alguma reflexão, você determina que sua principal fraqueza é que nunca dá a seus NPCs quaisquer maneirismos. Para compensar isso, você precisa pensar sobre que informações poderiam ser mais úteis em sua preparação. Neste caso você vai querer escrever qualquer NPC importante ou não juntamente com os maneirismos que você pode usar durante o jogo. Então você vai querer adicionar uma seção de maneirismos em seu modelo de NPCs. Seu modelo pode se parecer dessa forma:

o **Nome:**
o **Descrição Física:**
o **Personalidade:**
o **Maneirismos:**
o **Estatísticas:**
o **Poderes:**
o **Equipamento:**

Agora, quando preencher sua ficha de NPC você irá lembrar de criar um maneirismo para ele e quando estiver conduzindo sua sessão, será capaz de ver quais são seus maneirismos ao invés de esperar ele aparecer e ter que improvisar um.

O jogo que está conduzindo

O tipo de jogo que está conduzindo também vai influenciar o que vai entrar em sua preparação e especificamente em sua documentação. Diferentes jogos tem requisitos diferentes durante o jogo e portanto, diferentes elementos que precisam ser cobertos para que você seja bem sucedido ao conduzir o jogo. Por exemplo, se está conduzindo uma sessão de *Dungeons & Dragons*® 4ª Edição, há um formato específico de como documentar um desafio de perícia.

Uma das melhores formas de descobrir que tipos de coisas você precisa em sua preparação, especialmente para um novo jogo que está se preparando para conduzir, é olhar a aventura introdutória — mesmo que não planeje mestrá-la. Veja como os criadores do jogo prepararam a aventura para você. Isso sempre lhe dá algumas pistas de como preparar suas próprias anotações. Veja qualquer um dos exemplos que eles usaram. Tem estatísticas de NPCs? As armadilhas ou obstáculos possuem um formato?

Assim que identificar esses elementos que o designer achou importante, veja como você pode incorporar isso em seu modelo. Meu elemento favorito tirado do design de um jogo são as estatísticas de NPCs. Normalmente eu pego as estatísticas da forma que são apresentadas no jogo, adiciono elementos mais descritivos e incorporo ao meu modelo.

Se frequentemente você busca referência nos livros de regras enquanto conduz sua sessão, então é provável que alguns elementos de seu jogo estejam faltando em sua documentação. Para mim, os elementos que faltavam eram sempre regras, como manobras de combates ou condições especiais. Elas não são usadas em todas as sessões, mas quando entram em jogo eu me enrolo com elas. Uma forma de resolver isso é colocar a página do livro daquela regra em suas anotações ou se estiver usando uma plataforma eletrônica, copie e cole a regra específica em sua preparação.

Por exemplo, quando eu conduzo uma campanha de *Iron Heroes*, o sistema inclui uma mecânica para "zonas" que foi desenvolvida para tornar as áreas onde o combate acontece em algo mais desafiador e interessante. Zonas incluem coisas como terrenos, armadilhas e efeitos mágicos e eles foram escritos em um formato que cobrem suas dificuldades e efeitos. Eu as adiciono em meu modelo de combate a fim de garantir que irei incluí-las em todas as cenas de luta. Eu também fiz um modelo de zonas para que eu tivesse certeza de escrevê-las no formato apropriado.

Tipo de campanha

Há outros tipos de elementos que precisam ser incluídos em sua preparação baseados no tipo de campanha que está conduzindo. Mesmo diferentes estilos de um mesmo RPG podem ter diferentes necessidades de preparação. Por exemplo, uma campanha de *Dungeons & Dragons®* que é focada em intrigas na corte e uma que é sobre exploração de masmorras, ambas usam o mesmo sistema de jogo, mas mapas detalhados irão ser muito mais importantes para o segundo. Eles compartilham um sistema e eles têm elementos mecânicos parecidos que precisam ser incluídos em sua preparação, mas a natureza da campanha dita quais elementos serão importantes para conduzir o sistema da forma que você quer.

Às vezes um elemento de sua preparação é vital para um jogo, mas não será útil para outros. Em minha preparação de um jogo de *Conspiracy X* carregado de investigação, eu sempre incluo uma página que contém uma "rede de pistas". Isso é um desenho à mão de todas as pistas com setas ligando umas às outras. O propósito dessa teia de pistas é me ajudar a entender a relação entre as diferentes pistas que os personagens podem encontrar e aonde elas levam. Para esse estilo de jogo, foi um elemento-chave de minha preparação, mas eu nunca o usei em outro jogo.

Artista: Matt Morrow

Dois fundamentos para seu modelo

Antes de entrarmos na construção de seus modelos, eu quero discutir brevemente dois elementos que são essenciais para esse processo. Apesar de tudo que eu falei até esse ponto ser derivado de suas necessidades baseadas em suas habilidades como Mestre, as mecânicas do jogo e da campanha que está conduzindo, esses dois elementos devem aparecer de qualquer forma em seus modelos da sessão e de cenas:

1. **Propósito**
2. **Encerramento**

Em meus modelos de sessão, incluo um propósito e um encerramento no topo da seção das minhas anotações. Em meu modelo de cena, também incluo um propósito no topo e um encerramento como último elemento.

Propósito

Parece ser simples, mas descobri que os Mestres normalmente negligenciam o propósito quando fazem sua preparação. Sem isso, cenas e sessões podem vagar ou ir em direções estranhas. Quando o propósito é compreendido, você pode fazer ajustes no improviso porque sabe para onde as coisas deveriam rumar.

No nível macro das anotações, sua sessão deve ter um propósito. O que os personagens estão tentando atingir nessa aventura? Estão procurando uma antiga relíquia? Tentando impedir que uma lista de espiões caia em mãos erradas? Tentando forjar um tratado de paz entre dois sistemas solares em guerra?

Você deve ser capaz de escrever o propósito da aventura ou história em apenas algumas frases. Se não for capaz, então precisa voltar para a conceitualização e fazer um pouco mais de preparação. Ter um propósito para sua história escrita do início ao fim irá lhe ajudar a se manter focado conforme escreve e impede que suas anotações fujam.

Toda a cena deve ter também, um propósito. Pode ser algo que acontece com os personagens naquela cena ou alguma meta na cena. Quem sabe os personagens estejam lá para conseguir informações do atendente do bar? Ou tentando encontrar pistas para revelar o verdadeiro assassino? Ou mesmo tentando roubar um protótipo de nave estelar do hangar?

Você deve ser capaz de escrever uma pequena frase que resuma o propósito da cena. Se não consegue, o propósito ou é muito longo ou muito complicado. Se sua cena é muito longa você deve dividí-la em várias cenas. Se não consegue definir o pro-

pósito, talvez seus jogadores não entendam quando você conduza a sessão, então volte e deixe mais claro antes de documentá-la.

Encerramento

Cada sessão e cena deve ter uma ou duas condições para o fim — o encerramento. A condição para o fim é o que diz a você que essa cena ou história acabou e que você pode ir para a próxima. Quando um encerramento claro não está no lugar, então a história se arrasta. O encerramento é sempre ligado a um propósito. Se o propósito da história é roubar o totem de ônix, então o encerramento para a história vem quando os personagens escapam em segurança com o totem de ônix (ou, possivelmente, sem ele).

Em termos de aventura, o encerramento lhe permite saber que pontas soltas precisam ser resolvidas para que a aventura chegue a uma conclusão:

- **O NPC é capturado**
- **A relíquia é roubada pelos personagens**
- **O dragão é expulso**
- **A população evacua a cidade**

Em termos de cena, o encerramento lhe permite saber que a cena acabou e que é hora de se mover para a próxima. Quando isso não está claro para o Mestre, a cena pode atingir seu propósito, mas ela continua até que os personagens fiquem incertos sobre o que fazer em seguida. Um encerramento pode se parecer da seguinte forma:

- **Após McJinx lhes dar os códigos eles podem fazer-lhe questões sobre o imperador**
- **Uma vez que os personagens tenham o disco em mãos**
- **Quando McJinx estiver morto ou inconsciente**

Toda cena tem um fim natural e isso sempre é ligado a seu propósito. Normalmente isso acontece após o propósito ser atingido. Algumas vezes ele se torna um mini-clímax e é necessário que haja um mini-desfecho (epílogo) para trazer um encerramento para a cena. Em meus primeiros exemplos de encerramento, o propósito da cena poderia ser conseguir que McJinx entregasse os códigos para os personagens. Isso satisfaz o propósito, mas então eles tem uma chance de fazer algumas questões. Se eles tiverem feito todas as perguntas, então sei que posso encerrar a cena e passar para a próxima.

Construindo seus modelos

Até agora, cobrimos todos os elementos possíveis que irão entrar em nosso modelo, mas ainda não falamos sobre como o modelo irá se parecer ou como você vai construir um. Nesta seção, irei abordar quatro tópicos:

- **Modelo de Sessão** — Construir o modelo de suas anotações da sessão
- **Modelo de Cena** — Criar um modelo para suas cenas
- **Modelo Específico** — Modelos para propósitos específicos (NPCs, combates, etc.)
- **Papel x Digital** — Como construir seus mode- los usando a ferramenta de sua escolha

Modelo de Sessão

O modelo de sessão tem a seguinte estrutura geral:

- **Cabeçalho**
- **Cenas: 1 a X**
- **Material de Apoio**
- **Estatísticas:**
- **Mapas**

O cabeçalho contém a informação que irá definir essa aventura específica ou história. Isso serve a dois propósitos. O primeiro é que ele será a primeira coisa que você vai preencher quando começar sua documentação, então o ato de escrever o cabeçalho irá lhe ajudar a trazer foco para sua aventura. Segundo, o cabeçalho funciona como um guia rápido para os principais elementos de sua sessão e uma boa referência quando seus jogadores fazem alguma coisa inesperada e você precisa reorganizar a aventura de improviso.

Os elementos que podem aparecer no cabeçalho são:

- **Título**
- **Data de Início da Campanha**
- **Propósito (sempre deve ser incluído)**
- **Encerramento (sempre deve ser incluído)**
- **Principais NPCs**
- **Principais Localidades**
- **Resumo da Aventura**

Baseado em suas necessidades específicas, que elementos no cabeçalho serão os mais úteis para você quando documentar pela primeira vez? Esses são os elementos que você deve se focar.

Modelo de Cena

O modelo de cena deve ser usado em cada cena dentro de sua aventura. O modelo de cena captura os elementos que você precisa para narrar a cena. Apesar do modelo em si ser constante, a duração de cada cena escrita irá variar dependendo do propósito da cena.

Os elementos que podem aparecer no modelo da cena são:

- **Título**
- **Propósito (sempre deve ser incluído)**
- **Localidades**
- **Data**
- **Clima**
- **Abertura**
- **Diálogos**
- **Descrições**
- **Combate (táticas, anotações, etc.)**
- **Regras Especiais**
- **Recompensa/Tesouro**
- **Anotações do Mestre**
- **Encerramento (sempre deve ser incluído)**

Pense sobre as cenas de seu jogo. Que elementos você deve incluir para garantir que possa conduzir apropriadamente cada cena? Que elementos você deve adicionar para um modelo de cenas baseado em suas fraquezas como Mestre. Que mecânicas do seu sistema você precisa incluir? Finalmente, baseado no tipo de campanha que estiver conduzindo, que elementos você precisa?

Uma vez que você tenha uma lista desses elementos, tente organizá-los em uma ordem que faça sentido para você. Eu prefiro ordem cronológica sempre que possível, de modo que o modelo abra a cena, progrida por ela e então conclua a cena.

Escolha uma ordem que pareça lógica, baseado na forma em que você conduz suas cenas e como organiza as coisas. Por fim, você é o único que irá ler essas anotações durante o jogo, então elas devem estar na ordem que mais lhe agrade. Dessa forma, seus olhos instintivamente sabem onde ir quando estiver precisando de um pedaço específico de informação.

Você também pode criar um modelo de cena para diferentes tipos de cenas. Eu normalmente uso dois modelos de cenas: um genérico para cenas sem combate e um modelo de cena de combate que inclui elementos específicos.

Modelo Específico

Esse é o tipo de modelo que abrange todo o tipo de material que você precisa para preparar além de sua sessão e cenas básicas. Os dois modelos específicos mais comuns são aqueles para as estatísticas de NPC e cenas de combate. Na maioria dos jogos, é raro ter uma sessão onde um ou ambos não são necessários. Aqui estão os elementos dessas dois tipos de modelos específicos.

Estatísticas:

- o Nome
- o Descrição Física
- o Personalidade
- o Maneirismos
- o Estatísticas
- o Equipamento
- o História
- o Táticas de Combate

Cenas de Combate

- o Objetivos dos Personagens
- o Objetivos da Oposição
- o Descrição de Localidades
- o Táticas
- o Oposição
- o Localidade Inicial
- o Terreno Especial
- o Efeitos Especiais
- o Condições de Vitória
- o Condições de Falha
- o Propósito (sempre deve ser incluído)
- o Encerramento (sempre deve ser incluído)

Pense sobre os tipos de informação que você precisa durante o jogo que está conduzindo (ou planeja conduzir). Algum deles é o tipo de coisa que poderia te beneficiar ao se tornar um modelo? Para cada tipo de informação que precise de um modelo, considere os elementos que irão tornar esse aspecto do jogo mais fácil para você e os inclua.

Papel x Digital

Neste momento você deve ter dois, provavelmente até mais, modelos que pode usar em suas sessões. Então como você está o construindo?

Se estiver usando ferramentas de papelaria para a documentação, aqui estão algumas possibilidades. Se fizer sua preparação em um diário, então você pode escrever seus modelos na frente ou no final do diário para que possa usar como referência enquanto escreve suas anotações. Você também pode colocar seus modelos em fichas e usá-las com suas anotações. Se estiver usando folhas soltas, então pode colocar seu modelo em um pedaço de papel e o guardar com outras folhas soltas em uma pasta. Finalmente, você pode criar um modelo à mão ou usar o processador de texto, imprimí-lo como um formulário e então preenchê-lo conforme escreve suas anotações.

Se for pelo caminho digital, suas opções vão variar dependendo da plataforma que usar. Se estiver usando um processador de texto, então é provável que exista um recurso para a criação de um modelo (além de um simples arquivo) com o programa, permitindo que você crie um arquivo modelo que possa usar toda a vez que iniciar suas anotações da sessão. Se estiver usando uma wiki, algumas plataformas o permitem a criação de páginas modelo. No pior dos casos, você cria um arquivo

principal que tem todos os modelos e então copia e cola os que precisar em seu arquivo para a sessão.

Manutenção de modelos

Após construir seus modelos, você precisa levá-los para dar uma volta. O primeiro teste virá durante a fase de documentação, quando você pode avaliar o quão fácil é colocar o texto em seus modelos. Considere o seguinte:

- **A forma que você escolheu é propícia para o uso de um modelo?**
(Considere tentar uma forma diferente)
- **Demora muito para preencher o modelo?**
(Considere simplificar alguns elementos)
- **Há elementos que você não preenche sempre?**
(Considere removê-los)
- **Há elementos que você sempre adicione?**
(Considere adicionr um novo elemento permanente)

O segundo teste de seus modelos virá após conduzir uma sessão com eles. Considere as seguintes perguntas após sua sessão:

- **Suas anotações fluem logicamente ou você tem que pular de seção em seção?**
(Considere reorganizar as seções)
- **Há alguma informação que você precisou que não estava em suas anotações?**
(Considere adicionar elementos)
- **Houve informações em suas anotações que você não usou?**
(Considere remover elementos)

Normalmente leva algumas sessões de uso de um modelo para ajustá-lo para um jogo ou campanha específica. Faça ajustes entre as sessões até que consiga encontrar a mistura certa de informação e complexidade/simplicidade.

Uma vez que seus modelos estejam estabilizados, eles podem durar por toda a campanha. Se ficar entediado com um modelo ou se sua campanha mudar de direção, volte ao modelo, considere as questões acima e então faça algumas mudanças. Lembre-se que o modelo serve a você; não o contrário.

História Real: Eu Adoro Títulos

Eu dou um título a cada aventura ou história que crio para minhas campanhas. Adoro dar nomes legais, como capítulos de um romance ou temas de um quadrinho:

- **Amor Em Uma Garrafa**
- **O Garoto com Um Olho Verde**
- **Operação: Horizonte Vermelho**
- **O Cofre das Almas**
- **Ho! Ho! Grana!**

De alguma forma, para mim, títulos são como "nomes verdadeiros": eles têm poder. Uma vez que tenha dado um título a uma história, ela já começa a tomar forma em minha mente. Assim como um "nome verdadeiro", eu raramente compartilho os títulos com meus jogadores antes de jogarmos, porque tenho medo de que o título deixe passar algo.

Eu também dou títulos a minhas cenas. Os títulos das cenas nunca são tão coloridos, mas eles me ajudam a enquadrar mentalmente a cena. Quando estou conduzindo uma sessão, os títulos das cenas se tornam um atalho para lembrar sobre o que a cena se trata e eles ajudam a estimular minha memória como se eu procurasse minhas anotações durante o jogo.

Capítulo 11: A abordagem de Preparação Rápida

O caminho para descobrir meu ciclo de preparação e suas ferramentas começou há dez anos. Eu era uma pessoa muito diferente do que sou hoje. Para começar, era solteiro, estava em um trabalho de início de carreira e tinha muito tempo livre. Havia muito poucas exigências sobre mim e tinha muito poucos compromissos. Naquela época, quanto tempo levava a preparação não era importante. Poderia trabalhar em meu jogo por várias horas noite a dentro. Podia fazer todo o tipo de pesquisas loucas para meus jogos — como a vez em que entrei em contato com uma companhia de transporte para saber quantos dias levava para transportar um contêiner de produtos químicos através do país, para que eu pudesse saber quanto tempo levava para chegar em Iowa. Tempo... um **monte** de tempo livre.

Apenas dez anos atrás, minha vida era muito diferente. Eu casei, sou pai de duas crianças autistas. Isso envolve uma imensa quantidade de tempo. Minha carreira avançou na última década e estou estabelecido na gerência intermediária. Meu tempo livre não é o que costumava ser. Na verdade, se voltar ao Capítulo 9, verá o quão pequeno ele é. Tempo se tornou um comodidade preciosa. E, alguns anos atrás, eu costumava preparar meus jogos da forma que fazia antigamente quando não estava trabalhando — as coisas tinham que mudar.

Filosofia de Preparação Rápida

Eu percebi que o principal fator que impedia de jogar mais vezes era minha habilidade de preparar jogos. Tinha noites que eu podia jogar e jogadores com quem poderia jogar, mas eu nunca fui um Mestre de improviso — o tipo que pode chegar ao jogo sem anotações e simplesmente narrar uma sessão inteira. Eu sempre precisei de anotações e tive que fazer alguma preparação e até recentemente, a preparação me tomava muito tempo para ser bem feita. Preparar um jogo rápido estava fora do meu alcance.

Eu embarquei em uma missão de encontrar formas de reduzir meu tempo de preparação sem comprometer as coisas que eu precisava fazer para conduzir um bom jogo. A filosofia de preparação rápida foi o resultado de um processo, baseado na ideia que eu estava exagerando na minha preparação e que realmente eu poderia improvisar melhor do que achava. Comecei a olhar para como fazia minha preparação e como conduzia meus jogos e percebi que haviam coisas que poderia remover — e mais importante, que haviam coisas que eu, como Mestre, achava que eram importantes e que passavam despercebidas pelos meus jogadores.

Artista: Christopher Reach

Mais introspecção

A Preparação Rápida, como o resto desse livro, não é uma fórmula única para reduzir seu tempo total de preparação, mas sim uma mentalidade. Ao compreender suas próprias necessidades, você pode aplicar a filosofia de Preparação Rápida e descobrir truques para reduzir seu tempo de preparação.

Felizmente, através dos outros capítulos deste livro, você tem aprendido muito sobre você mesmo como Mestre e suas necessidades quando prepara um jogo. Nós colocaremos essa informação em uso. Antes de começar sua jornada, vamos falar um pouco sobre os princípios básicos da Preparação Rápida.

Os quatro princípios

Em minha missão para reduzir a preparação, eu descobri quatro coisas que representam o cerne da Preparação Rápida. Quando aplicada a sua preparação, esses quatro princípios irão lhe permitir encontrar formas de agilizar sua preparação sem comprometer as coisas que você realmente precisa proporcionar confortavelmente em um bom jogo. Alguns desses princípios já foram discutidos em outras partes do livro, já que se tornaram crenças fundamentais para mim quando se trata de preparar. Eu poderia tê-los guardado para esse capítulo, mas isso seria um desserviço para você; foi importante falar sobre eles já que eram relevantes. Eu espero que me

perdoe se partes disso soarem familiares e em troca eu prometo que irei relacioná-las e mostrar como pode usar a Preparação Rápida para agilizar sua preparação.

Confie em suas qualidades

Como Mestre, você sabe que há coisas que faz bem. Exploramos o que eram no capítulo anterior e falamos sobre não preparar demais suas qualidades. Essa prática também se aplica no primeiro nível da Preparação Rápida.

Isso não quer dizer que deve eliminar as coisas em que você é bom de sua preparação, apenas que você deve simplificá-las ao ponto em que envolve a menor quantidade de escrita possível. Eu faço isso com duas ferramentas que adoro: listas e marcadores.

Em geral, sou uma pessoa que ama listas. Acho listas fáceis de navegar e acho os itens individuais listados fáceis de processar mentalmente. Então para os aspectos que sou forte ao Mestrar, eu confio cegamente em listas. Sem escrita floreada, sem descrições detalhadas; apenas uma lista. Eu também não uso sentenças completas, apenas frases que vão estimular minha preparação mental.

Por exemplo, digamos que estou trabalhando no preenchimento de um modelo de cena e preciso escrever as motivações de vários NPCs envolvidos no encontro. Eu poderia facilmente escrever vários parágrafos cobrindo suas motivações — ou poderia fazer rapidamente uma lista muito mais útil para mim:

- **Tabris** — Chateado porque o rei ordenou a morte do prisioneiro
- **Rogarth** — Irritado com Ta- bris sempre mandando
- **O Rei** — Mantendo sua decisão

Eu também adoro marcadores — uma simples palavra ou duas usadas para armazenar um conceito. Quando marcadores se tornaram populares em programas, wikis, emails e outras áreas eu instantaneamente peguei a ideia. Marcadores funcionam porque seu cérebro naturalmente preenche os espaços em branco conforme processa as coisas. Então, quando apresentado com vários marcadores, seu cérebro pode preencher os buracos. Ao usar marcadores para um aspecto da sua narração em que você é hábil, sua mente irá cuidar de preencher os detalhes. Sempre que possível, reduza informação para um punhado de marcadores para poupar tempo na documentação.

Particularmente, eu gosto de usar marcadores com descrições de localidades. Eu gravo a imagem da localidade na minha mente, estabelecendo uma boa imagem mental. Então me foco nos principais elementos da imagem e os escrevo em uma lista de marcadores.

Por exemplo, digamos que eu precise descrever a Torre Eiffel na minha próxima sessão. Eu olho algumas imagens dela on-line e gero os seguintes marcadores: alta, treliça de ferro, três níveis, maior pessoalmente, iluminada à noite. A partir dessa lista, eu posso reconstruir a minha imagem mental da Torre Eiffel e descrevê-la para meus jogadores.

Isso funciona da mesma forma para descrições e personalidades de NPCs. A linha do topo deve ser a que você escreve o menos possível nas áreas em que você é forte como Mestre. Quanto menos escrever, mais rápido é sua preparação. Confie em seu cérebro para lidar com o trabalho pesado quando estiver na mesa e anote apenas os marcadores que irão ajudar sua mente a preencher o resto.

Apoie suas fraquezas

Já disse isso antes no livro, mas vale a pena repetir: a preparação existe para apoiar suas fraquezas como Mestre. Isso era verdade no capítulo anterior e continua sendo agora. Seguindo a abordagem de Preparação Rápida, você nunca irá reduzir nas áreas em que é mais fraco; você sempre quer o máximo de informação para estas.

Não tenha medo de adicionar mais detalhes em suas anotações sobre estes aspectos de Mestrar, e não confie em sua mente para fazer o trabalho pesado nessas áreas. Ao invés disso, faça o contrário: seu melhor material de apoio deve ser aqui, onde você mais precisa. Criar modelos, sobre os quais falamos no capítulo anterior, o permite construir uma moldura para compensar suas fraquezas. Estes modelos são a melhor forma de garantir que sua preparação o ajude onde precisa.

Eles não conseguem ver sua preparação

Por muito tempo, eu operava sob a premissa de que meus jogadores tinham algum tipo de compreensão do que estava escrito em minhas anotações. Eu sentia que iria falhar de alguma forma em incluir algo em minha documentação, ou usaria algo que não era original, de que algum modo eu iria falhar para com meus jogadores. Eu incluía tudo que podia em minhas anotações e fazia uma imensa quantidade de trabalho tentando ser original, especialmente nas áreas dos NPCs e mapas.

Foi até que joguei do outro lado do escudo e prestei atenção ao que estava acontecendo que me ocorreu: os jogadores não experimentam a preparação do Mestre, mas sim o que ele transmite em jogo. Os jogadores não conferem o trabalho do Mestre revisando suas anotações. Essa pequena e simples revelação me deu uma imensa liberdade para pegar emprestado ideias de outras fontes e de mim mesmo. Em termos de agilizar sua preparação, esse princípio afirma que você pode emprestar (leia: roubar) ideias de outros lugares, incluindo de você mesmo, para diminuir o tempo de sua preparação.

No caso de NPCs, eu rapidamente aprendi que poderia usar as mesmas estatísticas e, ao mudar uma arma (um cutelo por uma lança) e descrever aquele NPC de forma diferente, criaria um novo NPC. Para meus jogadores, esse NPC era um personagem totalmente diferente, mas para mim era o mesmo da última sessão com uma nova "roupagem". Eu também percebi que não precisava gastar muito tempo desenhando meus próprios mapas originais. Eu poderia encontrar um mapa de outro jogo, ou através de buscas na internet e simplesmente colocá-lo em minhas anotações. Minha descrição da área e qualquer rabiscos que eu fizer em meu mapa de combate irá transformá-lo em um lugar único.

Essa descoberta também me deu a liberdade de não ser perfeito em minhas anotações. No passado eu estaria preocupado com gramática e grafia — duas áreas problemáticas para mim, sem a ajuda de um processador de texto moderno e um editor, você não estaria lendo isso agora. Eu gastaria tempo me certificando de que a documentação está limpa e arrumada; fácil de fazer eletronicamente, mas irritante com papel e caneta.

Após perceber que ninguém leria minhas anotações, eu tomei a liberdade de não me preocupar com perfeição e, ao invés disso, foquei em anotar minhas ideias em um formato útil. Apesar de ainda fazer alguma correção como parte da fase de revisão, eu não gasto tempo demais fazendo isso — e quando estou sem tempo, posso deixar de lado.

Em termos de agilizar sua preparação, seja liberal em relação a pegar coisas e usá-las, mas sempre gaste tempo repaginando-as para que seus jogadores não percebam de onde vieram. Nada trava mais seu jogo do que o momento em que seus jogadores percebem que algum elemento foi retirado de outro lugar. Faça um pouco de trabalho extra para repaginá-los e faça-os parecer originais. Deixe seus jogadores pensarem que você criou cada pequeno elemento e sinta a sensação de mistério que isso gera.

Elementos mecânicos abstratos

O último princípio se constrói em cima do anterior. Se acredita que seus jogadores apenas experimentam o que você descreve a eles, então você não está ligado aos mesmos rigores mecânicos que eles. Isso não quer dizer que você deve trapacear, mas sim que você pode agilizar as coisas simplificando algumas das mecânicas do seu jogo. Isso irá acelerar sua preparação e você pode compensar a simplificação através de suas descrições na mesa. Seus jogadores nunca notarão a diferença e o tempo economizado pode ser grande. Assim como o princípio anterior, tanto NPCs e mapas podem ser abstraídos de formas muito mais simples.

Digamos que os personagens de seu jogo tenham seis estatísticas principais. Quer simplificar isso nos NPCs? Reduza essas seis estatísticas para apenas duas: Im-

portante e Não Importante. Então use apenas as estatísticas que descrevem aquele NPC: Para um guerreiro, sua força física e coordenação são importantes; para um mago pode ser sua inteligência. Apenas com duas estatísticas, você pode usar o mesmo par de números para ambos os NPCs. Eu chamo isso de "molde", e com um molde e uma nova roupagem você pode criar o que aparecer como um NPC completamente novo sem muito trabalho.

Eu tentei isso pela primeira vez quando criava as estatísticas em um jogo de *Corporation*. Eu fui capaz de reduzir suas estatísticas para um número facilmente administrável e então construí cinco "níveis" de estatísticas simplificadas para representar tudo, desde um humano normal até um maníaco cibernético. Mais tarde usei a mesma técnica em *All for One* e funcionou muito bem. (para mais detalhes, incluindo um exemplo completo para *Corporation* confira meu artigo original neste tópico no Gnome Stew: *goo.gl/WzVvi* e *goo.gl/7xZtM*.)

Quando se trata de mapas, percebi que se eu não fosse desenhar um mapa para meus jogadores verem, então eu na verdade não precisava de um mapa no sentido clássico. Ao invés disso, o que eu precisava eram as localidades importantes e a forma de conectá-las — essencialmente, ss interseções em uma teia. O movimento de uma localidade para a próxima poderia ser contornado através de narração e meus jogadores nunca saberiam (ou se importariam) de que eles não estavam se movendo através de um mapa detalhado. Sua experiência era a de que eles se moveram de uma área importante para a próxima.

Por exemplo, uma instalação médica secreta pode incluir as seguintes áreas:

- **Guarita** (vários guardas)
- **Sala de Computadores** (onde os dados da pesquisa se encontram)
- **Laboratório** (onde as amostras são guardadas)
- **Alas Médicas** (onde os pacientes são presos em jaulas)
- **Ala de Carga** (onde os pacientes e equipamentos entram e saem)
- **Escritório do cientista** (onde o cientista chefe está)

Eu posso conectar rapidamente essas áreas em um simples mapa de localização, como abaixo:

Eu não precisei criar nenhum depósito ou banheiro, ou imaginar o quão longos seriam os corredores. Se meus jogadores me perguntarem algo assim durante o jogo, eu posso preencher esses detalhes de improviso. (para mais detalhes, incluindo um exemplo confira meu artigo neste tópico no Gnome Stew: *goo.gl/AoQNo*.)

Seu próprio caminho de Preparação Rápida

Enquanto pensa o que Preparação Rápida significa para você, considere sua própria preparação, especialmente sua documentação. Siga os princípios acima e pense sobre como eles poderiam ser aplicados em suas anotações. Você está escrevendo demais nas áreas onde é melhor como Mestre? Você pode reduzir esses elementos para frases, listas e marcadores?

Nas áreas em que você é pior, seu modelo lhe fornece apoio suficiente para garantir que está fazendo o tipo de preparação que precisa? Você precisa modificar seu modelo para melhor se adequar às suas necessidades?

Que partes de sua preparação consomem mais tempo? Você pode pegar ideias emprestadas de outras fontes para acelerar seu processo de preparação nestas áreas? Se sim, encontre novas fontes, armazene coisas úteis, e então repagine para usá-las em sua preparação.

Que mecânicas consomem seu tempo durante a preparação? Considere como elas podem ser simplificadas. Você realmente precisa das estatísticas completas para cada NPC ou pode usar um molde para reduzir esses números ao essencial?

Para tarefas como abstrair elementos mecânicos você pode adiantar o trabalho para diminuir esses números, mas irá economizar tempo a longo prazo porque pode reusar esse material em várias sessões. Desta forma, abstrair elementos mecânicos é como escrever um macro ou script de uma aplicação de software: leva tempo para acertar, mas quando se precisa dele, é rápido.

Preparação Rápida é tanto uma mentalidade como uma técnica. Após ter feito algumas mudanças iniciais em sua preparação, sempre esteja atento para mais formas de agilizar o que está fazendo. Conforme suas habilidades como Mestre melhoram você irá descobrir mais coisas que pode agilizar. Tirando vantagem de suas qualidades, reciclando material e transformando ideias complexas em simples, seu tempo de preparação continuará diminuindo.

História Real: As Estatísticas do Pirata

Em meu jogo de *Iron Heroes*, existia um vilão pirata que era um oponente difícil para um encontro com os personagens de 5° nível de meus jogadores. O pirata foi criado para ser um tipo de duelista, hábil com um sabre e um forte guerreiro corpo a corpo. Os personagens tiveram esse encontro com ele e, depois de um tempo, foram capazes de derrotá-lo.

Mais tarde, quando precisei de outro duelista, um senhor da guerra que estava em nível de igualdade com os personagens. Eu descobri que as estatísticas do tal pirata poderiam funcionar muito bem. Troquei o sabre por uma espada longa, criei uma nova descrição e usei as estatísticas novamente.

Antes de minha campanha acabar, usei as estatísticas do pirata mais cinco vezes. Cada vez eu mudava a arma e a descrição. Cada vez o NPC estava mais fraco em relação aos personagens, mas se encaixava nas situações em que usei as estatísticas. Isso também me poupou muito tempo, já que eu não tinha que criar um NPC do nada toda vez.

Capítulo 12: Preparação no mundo real

Coisas dão errado. Em um mundo perfeito, tudo que eu cobri nos 11 capítulos anteriores deveriam trabalhar sempre, da forma que escrevi. Alguns dias, isso pode acontecer, mas também há vezes em que algo inesperado acontece e você tem que mudar o que está fazendo para conseguir preparar seu jogo a tempo. Esse capítulo mostra alguns exemplos do mundo real das coisas que podem surgir, como elas impactam em sua preparação e como você pode adaptar seu estilo para superar esses desafios.

É válido mencionar que eu fui o designer e autor de outros dois livros sobre Mestrar que podem salvar você em várias das situações abaixo, ambos publicados pela Engine Publishing. O primeiro, *Eureka: 501 Tramas para Inspirar Mestres*, apresenta esboços completos de aventuras, cada uma delas inclui cenas suficientes para uma noite de jogo. O segundo, *Máscaras: 1.000 NPCs Memoráveis para Qualquer RPG*, traz mil NPCs completos, com motivações, peculiaridades e antecedentes, todos adequados para entrar em seu jogo. Ambos os livros não tem sistema de regras e acredito que eles complementam bem o *Despreparado? Nunca!*. Você poderá saber mais sobre eles em breve em *pensamentocoletivo.com.br*.

Faça do ideal, seu padrão

Em um mundo caótico, é tentador aceitar interrupções constantes em sua preparação como um padrão, forçando-o a alterar sua preparação de forma que possa não ser benéfico para você, seu jogo e, por fim, seus jogadores. Entenda que exceções acontecem, mas você deve sempre se empenhar para voltar ao seu sistema de preparação ideal após a interrupção.

Não fique chateado com uma mudança inesperada em seus planos. Como todas as coisas na vida, você precisa ser flexível. Se a interrupção não pode ser evitada, então a aceite, veja como pode se adaptar a sua preparação e siga em frente.

Se você percebe que as mesmas interrupções estão acontecendo sessão após sessão, então você precisa reavaliar como está fazendo sua preparação e fazer alguns ajustes. Se estiver sempre trabalhando até tarde e isso está tomando tempo de sua preparação, então você pode precisar revisar sua agenda, estender seu tempo de trabalho e encontrar uma nova hora para trabalhar em seu jogo. Avalie o problema, crie uma solução e faça a correção; esses três passos sempre irão lhe servir bem.

Artista: Christopher Reach

Jogar é melhor do que não jogar

Exceto quando acontecem exceções óbvias — emergências familiares, sua saúde, seu trabalho e todas as outras coisas que você reconhece como mais importantes do que o jogo — é melhor poder jogar algo do que cancelar seu jogo. Cancelar um jogo diminui suas chances de longevidade. Cancele um jogo muitas vezes e é provável que você não jogue ele novamente.

As estratégias e soluções apresentadas abaixo tentam salvar sua sessão ao agilizar o processo de preparação em resposta a eventos inesperados. Algumas arestas devem ser aparadas e algumas fases de preparação serão comprimidas. A meta é ser capaz de chegar à mesa com algo para jogar. Pode não ter a duração que planejou ou pode estar faltando o nível de qualidade/detalhes que normalmente tem, mas você estará **jogando**.

E agora, os pequenos desastres da vida...

Aquela Coisa, Naquela Noite

Muitas coisas podem ser Aquela Coisa, Naquela Noite: encontrar seus pais para jantar fora, um amigo chegando à cidade amanhã, ingressos para um grande show, etc. O importante é que esse é um evento planejado que irá ocorrer no momento em que normalmente você estaria preparando seu jogo. Você sabe disso com ante-

cedência, diferente de Surgiu Algo (veja abaixo) e está ciente de que acontecerá no momento em que planejava fazer a preparação da próxima sessão.

Nestes casos, a melhor coisa a se fazer é ver o quanto tempo de preparação está perdendo e olhar em sua agenda para ver onde você pode encaixar. Se estiver perdendo três horas em uma noite para ver um filme com os amigos, então você procura de onde pode pegar essas três horas. Você pode:

- **Estender um de seus blocos de tempo de preparação**
- **Planejar durante um tempo em que normalmente você não faria a preparação, usando um pouco do resto do seu tempo livre**
- **Aproveitar o tempo usando algum intervalo (entre reuniões de trabalho, durante sua hora de almoço, etc.)**
- **Começar sua preparação alguns dias antes**

A meta é manter a mesma quantidade de tempo para preparar seu jogo encontrando e usando outro tempo livre de sua agenda — trocando um pelo outro. Já que seu evento é planejado, você deve ter tempo suficiente para fazer os ajustes em sua agenda e fazer as acomodações necessárias. Se não for capaz de encontrar tempo extra porque seu tempo está contado, ou se o evento surgiu muito em cima da hora para se planejar, então trate essa situação como um Surgiu Algo.

Surgiu Algo

Eventos que caem nessa categoria incluem uma pequena emergência de trabalho, pegar uma gripe, uma oferta de jantar de último minuto e coisas do tipo. Para se qualificar como Surgiu Algo, o evento precisa ser não-planejado, ou algo que interromperia seu tempo de preparação e não haveria nenhuma forma de conseguir tempo livre — você simplesmente perdeu tempo de preparação. Se esse evento é planejado, ou se você pode cobrir o tempo em 1:1, então é um "Aquela Coisa, Naquela Noite" (veja acima).

A primeira coisa que precisa fazer é descobrir quanto tempo você está perdendo ou vai perder; a segunda é descobrir onde você está no ciclo de preparação. Dependendo de quão longe estiver no ciclo de preparação há formas diferentes de resolver o problema. Vamos dar uma olhada em eventos Surgiu Algo antes, durante e após a documentação.

Antes da documentação

Quando algo aparece antes de começar a escrever suas anotações, este é o pior cenário — você ainda tem todas as anotações para preparar. Neste momento você precisa começar a escrever o mais rápido possível, para que tenha mais tempo para a documentação.

A primeira coisa que deve fazer é ir rapidamente do brainstorm para a seleção e então para a conceitualização. A seleção é a melhor fase para se reduzir. Pegue uma ideia da fase do brainstorm e comece a trabalhar nela em sua mente. Limite sua conceitualização ao básico; apenas se certifique que as cenas façam sentido.

Uma vez que chegue à documentação, tudo bem se precisar voltar para a fase de conceitualização para algumas ideias adicionais; pelo menos já está escrevendo. Quando suas anotações tiverem sido escritas, use qualquer tempo que tenha restado e parta para a fase da revisão, se focando mais nos papéis de diretor e playtester.

Nesta situação, o problema é que você não teve tempo para detalhar suas ideias, então aumenta o risco de ter uma cena que não esteja detalhada o suficiente ou com tanta lógica como costuma produzir. Tire esse atraso na fase na fase de documentação, misturando um pouco a conceitualização com a escrita e durante a revisão ao se focar nos detalhes da cena.

Durante a documentação

Se estiver no meio da escrita quando for interrompido, as boas notícias são as de que você já conceitualizou suas cenas e tem anotações já feitas. Seu foco deve ser conseguir documentar o resto do material.

Neste caso, veja quanto material resta documentar e determine se você realmente precisa de tudo isso para sua sessão. Mestres normalmente preparam mais material do que os jogadores irão usar em uma noite, então você é ser capaz de eliminar uma cena ou duas que ainda não escreveu, pegue suas notas e parta para a revisão. Isso é o ideal, porque o material preparado é de qualidade e é um produto de seu processo normal. O risco é que seu jogo possa ser um pouco mais curto.

Se não pode eliminar alguma cena, então foque seu tempo em fazer uma boa documentação e minimizar a fase de revisão. Uma boa documentação irá lhe ajudar a conduzir o jogo, então não deixe que suas anotações o atrapalhem. Acelere sua revisão primeiro tentando pular o corretor e então (se necessário) o playtester. Se tiver algum tempo para a revisão, o faça como o diretor e certifique-se de que suas cenas estão bem estruturadas. Neste caso, o risco será de que você tenha alguns erros ou problemas no restante da preparação que você não fez durante a documentação.

Após a documentação

Se você completou sua documentação, então falta apenas uma fase, a de revisão. Neste caso, você pode economizar tempo ao abandonar as técnicas/papéis de revisão nesta ordem: corretor, playtester, diretor (neste ponto você estará pulando toda a fase). O principal risco a cada papel que pula, é que você não pegará os erros para os quais aquele papel foi elaborado.

Sem o corretor você pode ter alguns erros de digitação e gramaticais, que é o menor dos problemas; se torna um problema maior quando estão faltando coisas como estatísticas em um encontro. Com a remoção do playtester, o risco é que seus jogadores irão cortar caminho por alguma cena de uma forma não divertida ao pensar em algo que você deixou passar. Quando corta o diretor, corre o risco de ter erros de lógica em sua história que você pode ter dificuldade em contornar.

Sem Clima

Algumas vezes, apesar de todo o seu esforço, você simplesmente não consegue. Talvez esteja cansado, as crianças ficaram acordadas a noite toda ou ficou acordado até tarde ontem. Neste caso você tem o tempo necessário e nenhuma interrupção, mas sua energia criativa está esgotada. Você sabe que tem que trabalhar na preparação, mas você não quer. A melhor coisa a fazer é não se forçar a ser criativo. Tentar ser criativo quando sua energia está baixa é o que chamamos de "tirar leite de pedra" e é um processo cansativo que sempre produz trabalhos de baixa qualidade. Aqui estão algumas áreas específicas que você pode trabalhar.

Faça o trabalho não-criativo

Ao invés de se forçar a ser criativo, trabalhe em alguns dos aspectos menos criativos de sua preparação, mesmo que isso signifique fazer as coisas fora de ordem. Aqui estão alguns exemplos:

- **Defina os tesouros do encontro**
- **Anote as estatísticas dos monstros e NPCs**
- **Faça a pesquisa básica**
- **Revise as regras relevantes para a sessão**

A ideia é adiantar o que puder agora para que mais tarde, quando se sentir mais criativo, você possa se dedicar a coisas criativas: escrever diálogos, descrição de cômodos, etc.

Tire a noite de folga

Algumas vezes suas baterias criativas precisam recarregar. Tire a noite de folga e descanse ou faça algo para distrair sua mente. Dependendo o quão antes do jogo for, você pode tratar isso como Aquela Coisa, Naquela Noite ou Surgiu Algo (veja ambos acima). Uma vez descansado, você será capaz de retornar ao trabalho e fazê-lo completamente.

Porém há uma ressalva: tirar a noite de folga é bom, mas fazer isso por uma série de noites porque suas baterias estão descarregadas criará uma situação Surgiu Algo, que pode ser estressante para resolver. Se você achar que se sente assim por muitas noites, seu problema pode ser em relação ao jogo e não uma questão de energia

pessoal. Você pode ter perdido o envolvimento com seu jogo e lentamente, está perdendo a vontade de conduzir a campanha. Apesar desse problema estar além do âmbito desse livro, isso acontece, e quando começa se parece muito com um Sem Clima.

Difícil de Contornar

Quando você encontra um buraco evidente na história ou uma regra que pensou ter usado de uma forma, mas na verdade é de outra, ou um jogador que é importante para a sessão e não pode aparecer nessa noite, essa é uma situação Difícil de Contornar. Estes são casos que você trabalhou em sua preparação e de repente descobre que algo que você supunha para a sessão não é verdade.

Talvez seja algo na forma que desenvolveu o enredo, como achar que aquelas cenas não poderiam levar a uma conclusão bem sucedida. Ou quem sabe você centrou a sessão em um personagem específico, mas o jogador é o único que não poderá jogar. Você tem alguma preparação pronta, mas não irá funcionar na mesa da forma atual.

Há duas formas de abordar esse problema: mudar de rumo ou cortá-lo.

Artista: Christopher Reach

Mudança de Rumo

Quando encontra uma dessas falsas suposições você pode simplesmente circundá--la. Para mudar o rumo, você deve avaliar o problema, alterar parte do enredo de forma que o problema seja corrigido e então, trabalhar para mudá-lo em sua preparação. A meta é descobrir o que é necessário e encontrar um substituto que irá se encaixar no enredo melhor do que o elemento que você tem.

Algumas vezes a mudança afetará apenas o material que ainda irá aparecer, o que torna a mudança fácil de ser implementada. Por exemplo: o enredo é um mistério e sua série de pistas apontam para o mordomo, mas após refletir você encontra uma razão pela qual ele não poderia ter feito. Você pondera e decide que o jardineiro é uma escolha muito melhor. Nenhuma das pistas era muito específica e elas podem servir para o jardineiro tão bem como para o mordomo. Então você continua sua preparação, mas agora a conclusão se foca no jardineiro.

Quando a mudança necessita de alguns ajustes no enredo que já foi preparado, você terá que revisar o material e procurar por qualquer inconsistência que a mudança criou e ajustá-las também. É importante mudar o mínimo possível, visto que a mudança no material já criado pode gerar mais mudanças até que, como um suéter com fio solto, a coisa toda se desfia.

Segue outro exemplo usando o mesmo problema com o mistério, o mordomo e o jardineiro. Dessa vez, você percebe que uma das pistas já dadas era a de que alguém tinha a chave do escritório; isso faz sentido para o mordomo, mas não para o jardineiro. Agora você precisa criar uma razão do porque do jardineiro ter essa chave e então volta e se certifica de que as cenas anteriores apoiam essa ideia.

Dependendo de onde esteja em seu processo, essas mudanças podem resultar em uma situação Surgiu Algo e você terá que decidir se conseguirá terminar toda a documentação a tempo. Em ambos os casos, um Difícil de Contornar sempre introduz um erro no enredo, então se o tempo permitir, você deve se focar em dar uma atenção extra ao papel de diretor durante a revisão para descobrir quaisquer problemas.

Cortar

Há vezes que um problema não pode ser contornado, que a falha é muito grande para ser corrigida. A ideia, outrora boa, agora é um câncer dentro do enredo e não há outra escolha a não ser removê-lo. Apesar de parecer simples, cortar tem os mesmos desafios que a Mudança de Rumo.

Quando você vai cortar parte do enredo, primeiro considere o que a ausência desse elemento irá fazer com a história como um todo. A aventura pode fluir sem essa parte? Se não, então, ao invés disso, você deve fazer uma Mudança de Rumo e

tentar salvar um pouco do problema. Se pode, verifique se as partes que precedem e sucedem o enredo do elemento cortado são afetadas se ele for removido.

Por exemplo: você teve uma cena antes em suas anotações onde os personagens eram atacados pelos ninjas do clã Mão Vermelha. Você percebe que se os personagens derrotarem a Mão Vermelha, você não poderá usá-los no clímax. Se a cena de abertura do combate realmente não importa, você poderia simplesmente cortá-la e guardar a Mão Vermelha para mais tarde. Se por algum motivo você precisa dessa cena (ex: matar um espectador para aumentar a tensão), então você precisa fazer uma Mudança de Rumo: tire a Mão Vermelha e encontre outro grupo conveniente que possa ser envolvido nesse combate para gerar o mesmo efeito.

Seu principal risco quando corta algo é que, ao retirar alguma parte do seu jogo, talvez você não tenha material suficiente para toda a sessão. Em minha experiência esse normalmente não é o caso, já que os jogadores podem gastar tempo extra com o planejamento e coisas do tipo. Você também pode desacelerar o tempo de jogo esticando um pouco as coisas.

A Ideia Brilhante

A Ideia Brilhante é uma variante da Mudança de Rumo, mas ao invés de encontrar uma falha que precisa consertar, você de repente tem uma ideia que soa melhor que seu plano original. Isso pode surgir como um surto de genialidade enquanto escreve, um grande pensamento enquanto revisa ou simplesmente porque você leu a coisa mais legal e precisa usá-la. Uma vez que teve essa ideia, ela começa a dominar seus pensamentos e você começa a pensar que talvez precise fazer algumas mudanças.

Em muitos casos A Ideia Brilhante é um problema devido à seu péssimo controle impulsivo. Se sentir que tem que agir em cada grande pensamento que tem, você sempre será desviado. Isso é o que deve fazer quando encontrar A Ideia Brilhante.

Anote

A primeira razão para os Mestres normalmente agirem a cada grande ideia que surge é porque eles têm medo de esquecê-la. Quando a inspiração surge, você precisa anotar essa ideia para usar futuramente. Isso segue o conselho de David Allen sobre ter uma forma de anotar onipresente, uma forma de guardar as ideias não importa onde esteja. Nós também já falamos sobre isso nesse livro: Você sempre deve ter uma forma de gravar suas ideias a mão, seja um bloco, um smartphone ou outra ferramenta.

Quando você tem uma grande ideia, anote-a em seu sistema de brainstorm e então deixe a ideia lá, sabendo que pode usá-la em um jogo futuro. Uma vez que seu

cérebro sabe que não vai esquecer a ideia, é mais fácil deixar pra lá e permitir que volte ao trabalho.

Avaliar

Uma vez que a ideia é anotada, deixe-a sozinha um por um tempo e então a revisite mais tarde. Pense sobre a ideia, ela é realmente boa como pensou na primeira vez que ela surgiu? As pessoas normalmente adoram as ideias quando pensam nelas e um tempo de reflexão revela se a ideia vale algo ou se você se empolgou no momento.

Se tiver sorte, esse é o fim de seu dilema. A ideia é anotada, e é boa, mas não precisa ser jogada no que você está trabalhando no momento. Ela pode ser ótima para uma sessão futura.

Ela realmente não pode esperar

Se, após ter capturado a ideia e avaliado-a, for realmente boa e quiser usar em sua próxima sessão, então você tem uma situação Difícil de Contornar. Você precisará de uma Mudança de Rumo e/ou Cortar para alterar seu enredo de acordo com a ideia e essas mudanças devem ser organizadas antes da noite de jogo.

Artista: Christopher Reach

O pior cenário é quando sua ideia é incompatível com seu material atual e você tem que jogar fora o que está escrevendo e começar de novo. Dependendo de quanto tempo você tem até sua sessão, essa situação pode ser tanto Aquela Coisa, Naquela Noite ou Surgiu Algo e você terá que se apressar para contar com todos os riscos envolvidos no curso de ação escolhido.

Você Quer Jogar Quando?!

Um antigo amigo chega inesperadamente na cidade, o Mestre dessa semana não pode conduzir o jogo, ou um jogador importante não pode aparecer e o jogo não funcionará sem ele — o ingrediente comum é que, no fim das contas, você não está envolvido na preparação, mas você é convocado para narrar, normalmente em um dia ou menos. Para cumprir essa meta, você terá que comprimir todas as fases da preparação em um curto tempo. As regras básicas de um jogo surpresa não são as mesmas que de uma sessão completa, então há formas de aparar as arestas.

Quando é convocado para uma sessão, mantenha essas coisas em mente:

Sem desenvolvimento de personagens — Uma sessão *one-shot* não deve se focar no desenvolvimento dos personagens.

Enredo simples — Mantenha o enredo simples, sofisticação em um jogo assim não é necessário. Um enredo linear legal com uma surpresa é tudo o que você precisa.

Economize em originalidade — Esse tipo de jogo não precisa que você crie um enredo do nada. Copie e cole qualquer coisa que venha a lhe ajudar.

Cheio de ação — se certifique que a sessão está cheia de ação. Primeiramente, ação sempre é divertido. Segundo, ação pode esconder um enredo simples. Terceiro, cenas de ação normalmente gastam um monte de tempo, então você terá que preparar menos material.

Com relação à compressão do ciclo de preparação, aqui está como você deve abordar em cada um dos passos:

Brainstorm — Anote cinco ideias para o jogo; não mais do que isso. Se não consegue pensar em uma ideia, encontre uma fonte de ganchos para histórias e pegue alguns aleatoriamente.

Seleção — Siga seus instintos. Procure em sua pequena lista e selecione aquela que salta aos seus olhos. Essa será a mais fácil de ser escrita, porque o subconsciente de sua mente fez uma conexão com ela.

Conceitualização — Não se aprofunde nesse passo. Faça apenas um esboço para a sessão e algumas ideias de cenas importantes.

Documentação — Comece a escrever. Utilize as técnicas da Preparação Rápida de marcadores e listas para manter sua escrita simples. Pegue mapas e estatísticas de outros materiais evitando esses passos que consomem tempo; essa não é a hora de ser original.

Revisão — Jogue fora o papel do corretor e seja rápido como diretor e playtester.

O resultado final desse processo de preparação comprimido não será uma aventura com um enredo intrincado, mas pode ser muito divertido. Você estará pronto para o jogo e, assim como pizza e sexo, sendo um jogo de última hora mesmo ruim ele continuará sendo muito bom.

Catástrofe

Seu HD dá pau, você perde seu bloco voltando para casa de trem, seu filho desenha em suas anotações — estes são todos exemplos de catástrofes na preparação. Você fez tudo que deveria fazer: planejou seu tempo e completou cada fase da preparação, mas em algum ponto do processo você perde sua documentação. Já era, e não há forma de voltar atrás. Não entre em pânico, porque você pode salvar um monte do seu trabalho.

Quando acontece uma catástrofe, você precisa tirar proveito da preparação que ainda está em sua cabeça. Apesar de você provavelmente não se lembrar de todos os detalhes, lembre-se de que, quando está documentando você na verdade está fazendo tanto uma preparação tanto física como mental. A primeira coisa que deve fazer é escrever tudo que se lembra da sessão — o rascunho, qualquer parte do mapa que consiga lembrar, listas de NPCs, etc. Tente anotar tanto quanto for possível. Se você faz seu brainstorm e/ou conceitualização em outro caderno ou arquivo use isso para ajudá-lo a preencher qualquer buraco que tenha na memória.

Dependendo de quão longe estiver em suas anotações, isso pode ser uma situação Surgiu Algo em termos de o quanto perdeu e o quanto ainda tem que fazer. Se o desastre acontece no início do processo, então é provável que seja um pequeno contratempo; se administrar bem o seu tempo você consegue se virar. Neste caso, certifique-se de quando revisar, prestar atenção extra para qualquer material que tenha reescrito, principalmente na área de potenciais erros no enredo.

Se suas anotações estavam prontas e você não tem muito tempo antes do jogo, você pode se encontrar em uma situação Você Quer Jogar Quando?!. Pegue o grosso das anotações que recuperou e use a abordagem da Preparação Rápida para colocar sua

sessão em dia, mas em um formato mais ágil. Não é o ideal, mas você será capaz de narrar a próxima sessão e voltar ao caminho certo depois.

Não importa o que tenha acontecido, ao entender as fases da preparação e administrar o tempo, você sempre pode resolver um contratempo do mundo real e ter seu jogo pronto a tempo.

História Real: Só Adicionar Pontos de Vida

Quando meu filho nasceu, como a maioria dos pais eu perdi um monte de horas de sono, e isso foi se refletindo em minha preparação. Na época eu o colocava na cama após um longo dia de trabalho e estava tão cansado que tinha sorte se conseguisse fazer uma hora de preparação antes de adormecer em minha mesa. Eu fazia o que dava, mas meu material normalmente ficava um pouco curto demais para uma sessão completa. Para esticá-la, eu olhava duas coisas: o tempo e quantos pontos de vida as criaturas tinham na batalha em andamento. Se o jogo estivesse adiantado, eu podia simplesmente adicionar alguns pontos de vida extra às criaturas, ou colocar mais uma onda de monstros e manter a batalha em andamento. Elas consomem um monte de tempo e os personagens normalmente estão muito ocupados mantendo seus personagens vivos para perceberem.

Como uma solução de longo prazo para os problemas de preparação, eventualmente eu movi meus jogos em andamento de 15 em 15 dias para cada três semanas. Isso me deu mais tempo para preparar e menos pontos de vida para adicionar.

Capítulo 13: Conclusão

Quando comecei esse projeto há dez anos atrás, não tinha uma jornada em mente. Eu certamente nunca pensei que isso fosse me levar a escrever um livro sobre preparação.

Dez anos atrás, eu tinha vinte-e-nove anos e, sentando no sofá da minha então namorada, ela disse que no futuro eu poderia não ter tanto tempo para trabalhar em meus jogos, nem ser capaz de jogar o tanto que jogava. Na minha cabeça eu estava em pânico.

Jogar tem sido uma parte vital de quem eu sou desde que tinha dez anos de idade, quando o filho da amiga da minha mãe — naquela casa em que moramos temporariamente na época — me apresentou ao *Dungeons & Dragons®*.

Nos vinte anos entre fazer meu primeiro personagem e sentar no sofá aquela noite, jogar era uma parte importante da minha vida. Ajudou a lidar com alguns anos difíceis do meu amadurecimento, foi como eu fiz amigos e foi como eu lidei com os estresses da vida. Me fez ler mais, me fez ser melhor em matemática, me tornou altamente criativo e anos mais tarde eu aprendi que me fez muito capaz de trabalhar com e liderando grupos de pessoas inteligentes e apaixonadas.

Sentado ali no sofá, eu percebi que ela estava certa. Nós poderíamos nos casar, eu poderia progredir em minha carreira e nós poderíamos ter filhos. Sim, todas essas coisas eram mais importantes do que jogar — mas não havia razão para desistir completamente disso. Ao invés, meus jogos teriam que mudar para abrir espaço para essas novas coisas da minha vida. Então, sem saber, a jornada tinha começado ali. Eu tinha uma meta: continuar jogando.

Poucos anos depois, quando descobri a possibilidade de facilitar minha vida e a produtividade pessoal, foi um pequeno salto mental para descobrir como aplicar isso ao jogo. Se eu fosse continuar jogando, eu teria que aumentar minha produtividade pessoal de forma que eu pudesse manter minhas novas obrigações ao mesmo tempo. Apesar de tudo que eu aprendi ter me ajudado tanto profissionalmente como pessoalmente, eu nunca perdi uma chance de transportar essas lições e técnicas para os jogos.

Até então tem funcionado. Já se passaram dez anos desde aquela noite no sofá, minha então namorada agora é minha esposa e todas as outras coisas sobre as quais falamos — casa, filhos, carreira — se tornaram verdade.

A outra coisa que também é verdade é que eu continuo jogando. Eu não narro o quanto eu gostaria, mas meu grupo está junto há quinze anos e nós nunca paramos de jogar.

Quando comecei a escrever esse livro, eu tinha sérias dúvidas se as pessoas estariam interessadas em um livro sobre preparação de sessões. Afinal de contas, como Mestres nós não falamos sobre a preparação de sessões. Mas então eu pensei que se, dez anos atrás, alguém me entregasse esse livro e dissesse, "você não será capaz de jogar como faz hoje, mas esse livro garantirá que você continue jogando" eu poderia ter ficado um pouco menos em pânico naquele momento.

Eu espero que de alguma forma isso o ajude em sua preparação. Quem sabe você seja um Mestre experiente e dele consiga tirar alguns conselhos que irão lhe ajudar a ser um pouco mais eficiente. Ou talvez você seja um Mestre novato começando agora e está curioso sobre como conseguir preparar sua sessão, e este livro o ajuda a criar seu sistema. Ou você é um jogador estabelecido que acabou de pedir alguém em casamento ou está com sua esposa grávida e não tem certeza de como continuar jogando e este livro o ajude a ver que **pode conciliar uma família, uma carreira e o jogo**.

Minha jornada pessoal ainda está em andamento. Se muito, esse livro foi um ponto de descanso, uma forma de refletir nas coisas que aprendi ao longo dos anos e para ver como tudo isso funcionava junto, uma forma de não apenas preparar melhor meus jogos, mas de me permitir manter um equilíbrio jogo-vida. Eu irei continuar trabalhando para dominar minhas habilidades como Mestre ao longo dos próximos anos. Como será minha vida daqui há dez anos, com adolescentes e uma carreira em ascensão? Eu não faço ideia. O que eu sei é que ao administrar o meu tempo, usando minhas energias criativas sabiamente e aprimorando minhas habilidades criativas, eu serei capaz de continuar jogando.

E você também pode.

Capítulo 14: Referências e inspiração

Os seguintes livros, artigos, páginas da web e posts de blog foram úteis enquanto trabalhava aprimorando minha preparação — e neste livro. Alguns foram referenciados diretamente no texto, enquanto outros são refletidos no conceito sobre o qual escrevi.

Facilitação da Vida e Produtividade Pessoal

David Allen Company (*davidco.com*) e ***A Arte de Fazer Acontecer*** (***Getting Things Done)*** — é difícil para mim expressar em palavras o efeito que esse livro teve na minha vida. É o meu sistema de produtividade e filosofia favorito e muitos dos conceitos do David formaram os fundamentos do que escrevi nesse livro.

Lifehacker (*lifehacker.com*) — Uma leitura diária para mim por anos, esse site foca em formas de facilitar sua vida.

Time Management for Creative People, de **Mark McGuinness** (*goo.gl/38nh*) — Uma das minhas primeiras referências sobre o porquê de pessoas criativas precisarem ser organizadas.

The War of Art, de **Steven Pressfield** — Outro grande livro sobre administração do processo criativo.

Artigos no DNAphil.com (*dnaphil.com*) — Antes de começar a escrever para o Gnome Stew, eu tinha meu próprio blog pessoal e meus primeiros artigos sobre preparação de sessões foram escritos aqui:

Session Writing – Taking It One Step at a Time (*goo.gl/IbKnv*)

Session Writing – Tools of the Trade (*goo.gl/FIVUr*)

Session Writing – It's All In the Notes (*goo.gl/dhKAk*)

GM-Fu Session Prep (*goo.gl/xVuyP*) — Muitas GenCons atrás, eu participei em vários painéis de discussão e um workshop sobre como Mestrar. No workshop eu apresentei dicas de preparação juntamente com Philippe-Antoine Menard (*The Chatty DM*) e Vicki Potter do *Tabletop Adventures*. O livro originado desse painel está livre para download.

Gnome Stew (*gnomestew.com*) — Eu escrevo para o Gnome Stew desde 2008 e após olhar para a minha lista de artigos se mostrou óbvio que eu tenho escrito

sobre preparação de sessões, de uma forma ou de outra, por muito tempo. Também foi no Gnome Stew que escrevi pela primeira vez sobre Preparação Rápida.

The Proper Care and Feeding of Your Creativity (*goo.gl/U6X3b*)

A Deeper Understanding of GM Notes (*goo.gl/PUvDE*)

Prep-Lite Manifesto - The Template (*goo.gl/m2xJ*)

Prep-Lite: Wireframes And Skins (*goo.gl/WzVvi*)

Prep-Lite Wireframe How To (*goo.gl/7xZtM*)

Prep-Lite: Maps (*goo.gl/AoQNo*)

Eureka: 501 Tramas para Inspirar Mestres (Eureka: 501 Adventure Plots to Inspire Game Masters) e ***Máscaras: 1.000 NPCs Memoráveis para Qualquer RPG (Masks: 1,000 Memorable NPCs for Any Roleplaying Game)*** — Eu fui editor, designer e um dos autores, de ambos os livros da Engine Publishing (*enginepublishing.com*). Eles podem ser usados para economizar tempo na preparação, especialmente se estiver sem muito tempo disponível.

Biografia dos Colaboradores

Meus agradecimentos ao Phil por escrever *Despreparado? Nunca!* e a todos da equipe por seu excelente trabalho. Este é o primeiro trabalho com um único autor da Engine Publishing e não poderia pedir por um começo melhor. Eu os encorajo a dar uma olhada nos outros excelentes trabalhos que esse pessoal talentoso tem feito, porque são demais. —Martin Ralya

John Arcadian e eu nos esbarramos no mercado de RPG em 2003 por causa de um projeto de um hobby. Ele foi mais longe do que o esperado e John agora é um blogger do mercado de RPG, CEO de uma pequena editora de jogos e um freelancer orgulhoso de suas contribuições para o mercado. John vive em uma área rural idílica de Ohio. Os rumores de que ele veste apenas kilts são em grande parte infundados, mas inteiramente verdadeiros.

Robert M. Everson, vulgo "Spenser," tem jogado pela maior parte dos últimos 30 anos e metade disso no mesmo grupo de Phil Vecchione. Ele tem sido um fã e apoiador da GnomeStew desde seu nascimento. Esse é o segundo livro que ele revisa para a Engine Publishing, tendo colaborado anteriormente com o *Máscaras: 1.000 NPCs Memoráveis para Qualquer RPG*. No momento está rabiscando várias ideias, incluindo um blog e um projeto de ficção.

Darren Hardy é um web designer e entusiasta de jogos vivendo na adorável Petoskey em Michigan. Seus interesses na área de jogos variam de quebra-cabeças, boardgames e jogos de palavras até RPGs e jogos eletrônicos. Seus outros hobbies incluem bicicleta, canoagem, culinária e leitura. Ele sempre está em busca do indescritível fluxo criativo que faz com que as coisas fiquem prontas. Se voce encontrar, ele está disposto a pagar por ele.

Daniel Milne é um jogador que faz de Utah seu lar. Quer esteja jogando em uma mesa, através de um console ou pela internet, ele dará seu melhor. Até o momento, ele frustrou 12 invasões alienígenas, ficou órfão 85 vezes e salvou o mundo da destruição certa em 163 ocasiões diferentes. Apesar disso, ele nunca salvou uma princesa.

Matt Morrow tem criado ilustrações profissionalmente desde 1996. Ele trabalhou para uma revista digital como ilustrador fixo até 1999, onde ele criou centenas de ilustrações editoriais. Desde então, Matt tem feito malabarismo estando em casa com três filhos maravilhosos e trabalhando em projetos *freelance* em várias áreas, tais como jornais, livros infantis e RPGs, desenhando desde ouriços até zumbis. Você pode encontrar seu portfólio em (*mz9000.carbonmade.com*).

Martin Ralya é escritor, editor, blogger e um grande aficcionado pela arte de narrar. Mestre desde 1989 (com um físico e palidez que combina com isso), ele tem escrito para a GnomeStew desde 2008 e fundou a Engine Publishing em 2009. Sua primeira apresentação *freelance* no mercado do RPG foi em 2004. Ele vive em Utah com sua incrível esposa, Alysia, e sua linda filha, Lark, em uma casa com seis níveis no subsolo inteiramente dedicados a livros e jogos.

Christopher Reach trabalha como artista *freelancer*, produzindo ilustrações tanto para jogos de mesa como para a internet. Ele cria imagens usando plataformas digitais, mas trazendo a bagagem de seu treinamento com técnicas de pintura tradicionais. Ele trabalhou com artes de embalagens, capas, banners na web e vários outros projetos. Para contatar Chris e ver seu trabalho visite (*ChristopherReach.com*).

Não deixe a aparência de durão enganá-lo; **Kurt Schneider** na verdade tem um coração mole. Ele tem jogado desde o tempo em que a discoteca era legal, escreve para o blog de mestres GnomeStew, contribui regularmente para inúmeros fóruns de jogos e listas de emails (onde é conhecido como "Telas") e contribuiu como autor para outros livros da Engine Publishing como *Eureka* e *Máscaras*.

Phil Vecchione já dedicou trinta anos à sentar atrás do escudo e rolar dados com os amigos. Ele é conhecido por sua promiscuidade de sistemas e por sempre procurar pela "próxima grande campanha." Para alimentar seu vício em jogos longe da mesa ele é um dos escritores do GnomeStew e autor da Engine Publishing. Naqueles momentos em que ele não está jogando ele é marido, pai e gerente de projetos.

Avaliação de Qualidades e Fraquezas

Fase	Qualidade	Frequência	Total
Brainstorm			
Seleção			
Conceitualização			
Documentação			
Revisão			

Mapa de Tempo Livre

Hora	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta	Sábado	Domingo
0:00							
1:00							
2:00							
3:00							
4:00							
5:00							
6:00							
7:00							
8:00							
9:00							
10:00							
11:00							
12:00							
13:00							
14:00							
15:00							
16:00							
17:00							
18:00							
19:00							
20:00							
21:00							
22:00							
23:00							

Mapa de Intensidade da Criatividade

Hora	Nível	Cor
00:00		
01:00		
02:00		
03:00		
04:00		
05:00		
06:00		
07:00		
08:00		
09:00		
10:00		
11:00		

Hora	Nível	Cor
12:00		
13:00		
14:00		
15:00		
16:00		
17:00		
18:00		
19:00		
20:00		
21:00		
22:00		
23:00		

o **Nível 0 (Cor:**) — Sem energia criativa. Use esse para os momentos em que estiver dormindo.

o **Nível 1 (Cor:**) — Baixa energia criativa. Esse para os momentos em que estiver acordado, mas não muito criativo ou com energia.

o **Nível 2 (Cor:**) — Energia criativa média. Esse para momentos que você não se sente particularmente muito ou pouco criativo; um meio termo.

o **Nível 3 (Cor:**) — Alta energia criativa. Estes são os momentos em que sua energia criativa está no máximo, sua mente é mais ativa com ideias e você se sente mais criativo.

Você pode fazer o download do mapa de tempo livre e de intensidade aqui:
http://goo.gl/4obs5N

Plano de Mestre

Já pensou em sua própria dungeon apagável e reutilizável?

E, melhor ainda, com a espessura de um tabuleiro?

Só que isso não era su ciente pra gente... ele ainda tinha que ser modular!

Apagável / Reutilizável
27,5x20cm
11x8 quadrados
escala 30mm frente quadriculada
e verso liso
2 tabuleiros por kit!

Garanta já o seu kit!

www.pensamentocoletivo.com.br/loja

Despreparado? Nunca!

Seja você novo à arte de mestrar, ou mestra a mesma campanha desde 1974, **Despreparado? Nunca! O Guia Completo dos Mestres para Preparação de Sessões** irá ajudá-lo a preparar suas aventuras mais rápido, evitar erros comuns, e ainda se divertir no processo. Este é nada menos que o primeiro livro inteiramente dedicado ao processo de preparação para aventuras de RPG.

Despreparado? Nunca! divide a preparação em suas fases mais básicas — Brainstorm, Seleção, Conceitualização, Documentação e Revisão — e fornece as ferramentas necessárias para que você tire o maior proveito possível de cada fase. Se odeia preparar aventuras com antecedência, aqui irá achar maneiras de tornar o processo agradável. E caso já tenha um ótimo sistema de preparação, aprenderá a torná-lo melhor ainda.

Em desenvolvimento por dez anos, **Despreparado? Nunca!** é a balada épica do premiado autor Phil Vecchione dedicada à preparação. Um gerente de projetos e mestre veterano, ele traz sua extensiva experiência apresentando sistemas flexíveis para desenvolver ou otimizar sua maneira de preparação. O trabalho de Phil apareceu previamente no GnomeStew.com (vencedor do Prêmio Ouro do ENnie de Melhor Blog em 2012 e Prata de Melhor Blog em 2010 e 2011), no Eureka: 501 Tramas para Inspirar Mestres e também no Máscaras: 1.000 NPCs Memoráveis para Qualquer RPG (vencedor do Prêmio ENnie de Melhor Acessório em 2012).

Dentro do **Despreparado? Nunca!**, você irá encontrar técnicas e dicas que funcionam para qualquer RPG:

- Uma análise profunda de cada fase da preparação, do brainstorming à revisão
- Modelos para sessões, cenas, NPCs e combates que você pode modificar para encaixar com seu estilo de jogo
- Conselhos práticos para selecionar ferramentas, como colocá-las em prática e como conseguir tempo para se preparar para cada sessão
- Como identificar seus pontos fortes e fraquezas, assim como dicas para como se preparar se estiver com pouco tempo — e o que fazer se tudo der errado

ISBN 978-0-9836133-2-9
51995 >
9 780983 613329

pensamentocoletivo.com.br

enginepublishing.com